LA PRIMA RIVISTA ITALIANA dedicata a PlayStation 2 e PSone

SUPER

Ratchet & Clank

L'incredibile esordio su PS2
dei creatori di Spyro

Time Splitters 2

Il re degli sparatutto
in prima persona

Silent Hill 3
Anubis: Z.O.E.

Interviste esclusive
ai team di KCEJ e KCET
(Hideo Kojima inside)

La Febbre del Pallone

Pro Evolution Soccer 2
This is Football 2003 ▪ Sega Soccer Slam

La Febbre dei Motori

Colin McRae Rally 3 ▪ Burnout 2 ▪ Ferrari 355
Shox ▪ The Need for Speed HP2 ▪ Riding Spirits

FUTURA | NOVEMBRE 2002 | 97

ISSN 1126-3652

9 771126 365007 20097

4,00 € uro

Sped. in abb. post. - 45% art.2 comma 20/B Legge 662/96 Filiale di Milano

TBWA\ITALIA
OCCHIO AI
GUARDALIN
Foot Locker
Street
Experience
PlayStation 2

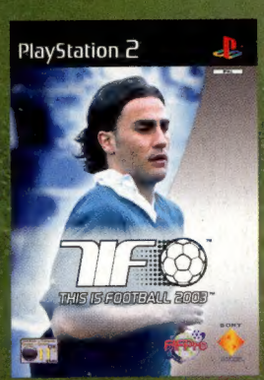
italian tournament

PlayStation 2 TIFO THIS IS FOOTBALL 2003

THIS IS FOOTBALL 2003*
UNA SFIDA OLTRE I CONFINI DI GIOCO.

E occhio alle strade! Partecipa a ITALIAN TOURNAMENT, il primo campionato di This is Football 2003 per PlayStation2, in collaborazione con Foot Locker. Ti aspettano nuove sfide, nuovi avversari e tanti premi. Da ottobre anche nella tua città. Per informazioni su come partecipare al torneo visita il sito www.playstationplanet.it

*DISPONIBILE ANCHE NELLA CONFEZIONE SPECIALE CON PLAYSTATION2.



"PlayStation" e "PS" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. è un marchio di Sony Corporation. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. © 2002 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. The names and brands of FIFPRO and its Member Associations are trademarks of FIFPRO and / or its player associations. "FIFPRO" is a trademark of the International Association of Football Players Unions.

in questo numero 97

SUPER CONSOLE

DIRETTORE RESPONSABILE ED EDITORE
Paolo Reina
DIRETTORE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
UFFICIO TRAFFICO
Laura Pedullà
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Matteo Bittanti, Cristiano Bonora, Sergio Cangialosi, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Ivan Fulco, Francesco Matarrese, Paolo Nobili, Erik Pede, Marco Ravetto e Massimo Rovatti

Editoriale Futura S.r.l.
PRESIDENTE
Paolo Reina
DIRETTORE INIZIATIVE SPECIALI
Nicola Corricelli
DIRETTORE PRODUZIONE
Claudio Parmiani
PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Editoriale Futura
Tel. 02/66526286
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
REDAZIONE
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel: 02/665261 - Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949.

Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero 4€. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 2001. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 16176760 intestato a Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

ABBONAMENTI
Editoriale Futura S.r.l.
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 9-13)
I versamenti vanno effettuati sul CCP n°16176760
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P
Via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Editoriale FUTURA

Anubis: Zone of the Enders 010

Silent Hill 3 014

Virtual On Marz 020

Dark Chronicle 018

Rygar 022

Ratchet & Clank 030

Time Splitters 2 034

Burnout 2 050

Colin McRae Rally 3 052

Ferrari F355 Challenge 048

ANTEPRIME

010 Anubis: Zone of the Enders
026 AX Impact
029 Breath of Fire V: Dragon Quarter
028 Chaos Legion
018 Dark Chronicle
024 Energy Airforce
027 MotoGP 3
028 Network BioHazard
022 Rygar
014 Silent Hill 3
021 StarCraft Ghost
023 Star Ocean 3: Till the End of Time
020 Virtual On Marz

RECENSIONI

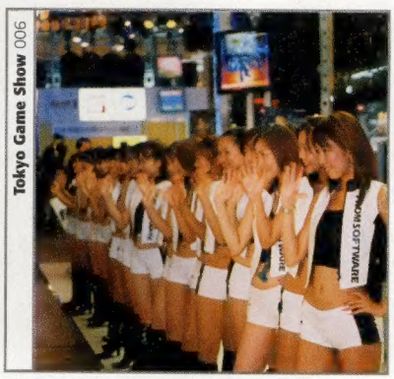
041 Blade II
050 Burnout 2
046 Chi é PK?
052 Colin McRae Rally 3
044 Egg Mania: Eggstreme Madness
048 Ferrari F355 Challenge
056 Formula One 2002
042 Gundam Lost War Chronicles
040 King's Field IV
071 Kingdom Hearts
068 Madden NFL 2003
069 NHL Hitz 20-03
071 Onimusha 2: Samurai's Destiny
064 Pro Evolution Soccer 2
030 Ratchet & Clank
036 Red Faction 2
062 Riding Spirits
070 Sega Soccer Slam
058 Shox
038 Summoner 2
054 The Need For Speed: Hot Pursuit 2
066 This Is Football 2003
034 TimeSplitters 2

RUBRICHE

006 PlayWorld
072 PlayGround
078 PlayFAQ
079 R&B Café
080 Oddities
081 Developer's Diary
082 PlayVideo
084 OuterWorlds
092 RetroHistory
094 The First Place
096 MBF Today
098 Q&A

INTERVISTE

019 Kojima/Murata/Yoshitomi (KCEJ)
039 Nakazawa/Owaku/Yamaoka (KCET)
019 Kentaro Motomura (SCEI)
039 Rob Loftus (Volition)
060 Nick Channon (EA)


Tokyo Game Show 006

EDITORIALE

Una sera di alcuni anni fa. A casa di Ciccio. Dopo aver bevuto seriamente troppo... Questa è la storia...

Abbandonato selvaggiamente sul divano, bicchiere di Coca e Jack Daniel's in mano, quella sera parlavo con alcuni amici dei soliti argomenti che si affrontano con una potente quantità di alcool in corpo. E sarà stato l'effetto del Jack Daniel's, oppure la balorda abitudine di mischiare alcolici differenti, ma ad un certo punto, non chiedetemi perché, iniziammo a parlare del concetto di cultura. Surreale. Sul serio. Resta il fatto che, non ricordo chi, chiese ad un certo punto cosa volesse dire cultura, e Ciccio, universitario in fuoricorso storico, rispose che aveva letto su un libro, o non ricordava dove, una definizione del tipo che la cultura era quanto di meglio fosse mai stato creato dall'uomo. Sparda, fanboy di un gioco che potete immaginare, chiese allora se i libri fossero cultura. Ciccio scoppiò a ridere. Io lo stesso. Solo Bub, altro fanboy più retrò, lo prese sul serio, sentenziando con la faccia seria che un sacco di roba era cultura. I libri, il cinema, la musica. Non ci pioveva. *"E i videogiochi?"* feci allora io. *"Anche i videogiochi"* rispose Bub. Fu così che Ciccio, che per la cronaca era parecchio di sinistra, non si fece sfuggire lo spunto, e continuò: *"Io sapete, ragazzi, che la cultura dovrebbe essere di tutti?"*. Nessuna risposta. *"Sì, perché la comunità è la sua cultura. E il progresso della comunità dipende dalla diffusione della cultura, no?"*. Ancora nessuna risposta. *"Allora, ragazzi* – proseguì – *secondo voi è giusto che la cultura sia in vendita?"*. E tirò un'occhiata a tutti. Sparda stava per mandarlo affanculo. Bub invece sorrise, bevve un altro sorso di JD, poi gli chiese: *"Allora la cultura dovrebbe fornirla lo stato, dici tu?". "Esatto!* – rispose Ciccio – *Lo stato è la comunità, gestisce i suoi soldi, quindi deve garantire a tutti l'accesso alla cultura"*. Seguirono alcuni secondi di silenzio. Ci guardammo in faccia. Al che intervenne Sparda. *"Tipo che lo stato dovrebbe stipendiare gli artisti e regalare dischi e videocassette?"* fece con la faccia ghignosa. *"Perché no?"* rispose Ciccio. Fu così che, raccolte le ultime forze, mi feci avanti io. *"Andiamo ragazzi* – esordii a voce alta – *ma dite sul serio? Ma chi stabilirebbe chi è davvero un'artista? E chi deciderebbe gli stipendi? No, non si può fare. Bisognerebbe trovare una via di mezzo. Al limite un compromesso tra libero mercato e diffusione gratuita..."*. Fu in quel momento che sentii Sparda rispondere qualcosa, ma non riuscii a capire. Proprio perché il sonno, violentemente, mi aveva già sopraffatto. E con non so quanti litri di alcool in corpo, persi i sensi sul divano...

Ricordo qualcosa di molto vago. Ricordo di aver fatto una specie di sogno, e di aver sognato che in ogni città esistevano grandi centri culturali. Ricordo che dentro era possibile trovare quanto di meglio si potesse desiderare. Una quantità colossale di libri, di videocassette, di dischi. E anche di videogiochi. Ricordo che al desk era possibile ottenere gratuitamente la propria tessera magnetica. E che, una volta dentro, era possibile succhiare il midollo di tutto quanto fosse stipato lì dentro. I libri potevano essere portati a casa oppure letti nelle sale interne. I compact disc potevano essere ascoltati in cuffia nelle apposite postazioni. I film venivano proiettati ogni giorno nelle piccole sale cinematografiche. E intanto il libero mercato andava avanti. Proprio perché lì dentro non c'era vero materiale da mercato. Nessun libro appena uscito, nessun CD in classifica, nessun film ancora nei cinema. Tutto materiale che aveva già fruttato cash ai propri autori. Era lo stato che si sostituiva ai noleggiatori, comprando la cultura e mettendola a disposizione di tutti. Gratuitamente. Chi voleva un'opera alla sua uscita, o comunque volesse possederne una copia materiale, continuava a pagare. Affollando i cinema, le librerie, i negozi di musica. Chi voleva solo conoscere, invece, poteva farlo lì dentro. Ricordo che funzionava allo stesso modo anche per i videogiochi. Via, dentro una delle piccole sale di prova, ed era possibile giocare **Radiant Silvergun** o **Shen-Mue**, **Yoshi Island** o **Final Fantasy VI**. Al desk si consegnava la propria tessera e si riceveva la propria memory card. Ricordo che quel giorno stavo per riprendere una partita a... non ricordo quale gioco... non ricordo perché, proprio in quel momento...

Mi svegliai di colpo. Qualche secondo per riprendere i sensi, altrettanti per rendermi conto di dove mi trovavo, e la prima cosa che pensai era che l'alcool fa male. Ma non perché demolisce il fegato. Quanto perché fa sembrare reali cose che non lo sono. E fa ancora più male quando ti guardi intorno, ci pensi un po' e ti rispondi che d'accordo, era solo un sogno ubriaco, ma fare una cosa del genere non sarebbe impossibile. Fa solo parte di quelle realtà mezze assurde, che spesso, magari per abitudine, si danno per irraggiungibili, ma che con un po' di buonsenso, e qualche idiota come te ad aiutarti, si potrebbero smuovere le cose. Dare una scrollata a questo stagnante pezzo di mondo. Allora sbadigliai. E finii l'ultimo sorso di Jack Daniel's. E per un momento, devo dire a verità, pensai che sarebbe stato più bello perdere di nuovo i sensi. Ma no, meglio di no. Così aprii gli occhi e mi alzai di scatto. Perché da un divano, non posso farci nulla, mi viene sempre difficile dare una scrollata a questo stagnante pezzo di mondo...

ivanfulco

>Playworld

Digital Entertainment News

Feedback: cangialosi@tin.it

a cura di marcellocangialosi

Tokyo Game Show 2002

Playing is in our DNA

Una strana edizione del *Tokyo Game Show* quella tenutasi quest'anno dal 20 al 22 settembre al Makuhari Messe di Chiba. La quasi totale assenza di annunci clamorosi ha lasciato interdetta la maggioranza dei visitatori, ma la quantità elevata di titoli di alto livello presente nel complesso fieristico ha compensato alla grande questa lacuna. Di fatto, a mente fredda, non è azzardato definire l'edizione 2002 del TGS come una delle migliori degli ultimi anni.

Nonostante questo, i segnali che provengono dal pubblico giapponese non sono affatto incoraggianti. I numeri forniti dalla Consumer Entertainment Suppliers Association non devono trarre in inganno: CESA parla infatti di 134.042 visitatori contro i 129.626 dell'edizione passata, lasciando intuire un ottimo risultato al botteghino. Ma la realtà è ben diversa. Gli anni scorsi il *TGS* vantava due edizioni, una autunnale e una primaverile: quest'ultima è stata però abbandonata a causa dell'eccessiva vicinanza temporale con l'E3 di Los Angeles. L'idea degli organizzatori era quindi quella di "condensare" due eventi in uno, aumentando al tempo stesso l'orario di apertura al pubblico (è ormai scomparsa del tutto la giornata dedicata a stampa e addetti al settore). Se consideriamo che tre anni fa il TGS ebbe qùasi 164.000 visitatori, pur essendo aperto al pubblico due soli giorni, appare evidente la disaffezione di molti utenti verso questo genere di manifestazione. Disaffezione visibile a occhio nudo semplicemente camminando fra i padiglioni del Makuhari Messe. **Super Console** ricorda edizioni del *TGS* in cui era quasi impossibile respirare, schiacciati come si era fra *otaku*, *cosplayer* e semplici curiosi. Quest'anno invece le tradizionali file per provare i titoli in mostra erano piuttosto ridotte, con grande gioia di tutti i visitatori giunti da oltreoceano per provare il maggior numero possibile di giochi.

I giochi, appunto. A parere quasi unanime due sono stati i *game of the show* di quest'anno: **Devil May Cry 2** e **Anubis: Zone of the Enders**. Del primo abbiamo parlato abbondantemente nei mesi scorsi, mentre per quanto riguarda l'action game di KCEJ potete trovare una succosa intervista a Hideo Kojima e il suo team nelle prossime pagine. Oltre ad **Anubis**, Konami ha presentato una lista impressionante di titoli ad alto profilo, che hanno trasformato lo stand della casa di Solid Snake nel vero fulcro del *TGS*: se ai vari **Silent Hill 3**, **Metal Gear Solid 2 Substance**, **Shin Contra** e **J.League Winning Eleven 6**, aggiungiamo titoli come **Tony Hawk's Pro Skater 3** o **The Thing**, distribuiti in Giappone proprio da Konami, la supremazia dello storico publisher nipponico sulle altre etichette 3rd party appare davvero schiacciante. Fra i pochi a difendersi figurava di certo Capcom: la casa di Osaka ha puntato ovviamente molto sui due pezzi da novanta **DMC2** e **BioHazard 0** (GameCube), ma il pauroso **Clock Tower 3** (di cui parleremo in dettaglio il prossimo mese) e **Red Dead Revolver** (gioco dal sistema di controllo piuttosto bizzarro) potrebbero rivelarsi due titoli interessanti. **MegaMan X7**, l'atteso **Breath of Fire V: Dragon Quarter**, **Capcom Fighting All Stars** (in arrivo quest'inverno in sala giochi e l'anno prossimo su PS2), **Marvel vs Capcom 2** e l'annunciato **Resident Evil: Gun Survivor 4** donano completezza a una line-up che farebbe invidia a molti.

Chi non soffre di problemi di abbondanza è sicuramente Sega: l'elencazione di tutti i titoli presentati al *TGS* dalla casa di **Sonic** richiederebbe uno spazio di cui non disponiamo, ma gli highlight erano rappresentati senza dubbio da **Virtual On Marz** e **Shinobi**: del primo, annunciato fra lo stupore generale, troverete un'anteprima nelle prossime pagine, mentre del titolo di Overworks era presente una demo ben più avanzata di quella vista all'E3 di qualche mese fa. Demo che ha in parte dissipato i dubbi espressi in questa sede sulla giocabilità dell'action game, lasciando intravedere una discreta varietà di situazioni (fermo restando che **Devil May Cry 2** è distante anni luce, sia chiaro). Fra i titoli per le altre piattaforme, grande successo hanno riscosso **Phantasy Star Online: Episode I e II** (Xbox e GameCube) e **Panzer Dragoon ORTA** (Xbox), sparatutto dall'impatto visivo devastante, mentre **Sonic Mega Collection** (GameCube), raccolta dei giochi MegaDrive aventi come protagonista il porcospino blu, vince il premo di "titolo più ignorato della fiera", lasciando come sempre parecchi subbi sulla lungimiranza dei dirigenti Sega.

Dubbi sollevati anche dall'operato di Namco: la validità dei titoli della casa di Yokohama è inversamente proporzionale alla capacità di allestire uno stand decente a qualsiasi evento videoludico. Dopo essersi aggiudicata l'ambito trofeo di "peggior stand dello show" agli ultimi due E3, Namco delude anche al *TGS*: **MotoGP 3** presentato sotto forma di video, solo un misero trailer di **Soul Calibur 2** e soprattutto niente **Ridge Racer VI**. Interrogato in merito da **Super Console**, Takashi Akiyama, responsabile dei rapporti con l'estero per la casa di **Tekken**, ha indicato nell'incompletezza dei titoli sopraindicati la causa delle defezioni, rimandando il tutto a presentazioni "ad hoc" nei prossimi mesi. Sarà, ma il fatto che Namco abbia scelto **Taiko no Tatsujin**, rhythm game "percussionista" convertito da sala giochi, come il titolo di punta per il proprio stand non può non lasciare perplessi. E il morale non ha tratto grande giovamento dal resto del software presentato: meritano comunque menzione i due RPG **Tales of Destiny 2** (offline) e **Venus & Braves** (online). Due soli i titoli presentati per GameCube e Xbox: un nuovo **Mr. Driller** per la console Nintendo e il "solito" **Dead to Rights** per quella Microsoft. Chi capisce Namco, è bravo.

Abbastanza sottotono anche lo stand di Sony Computer Entertainment e la ragione è presto spiegata: la casa di Kutaragi ha dichiarato negli ultimi mesi di voler modificare sostanzialmente la propria strategia di marketing, realizzando manifestazioni monotematiche "su misura" per i propri titoli, e adottando un "basso profilo" alle varie fiere videoludiche mondiali (E3 escluso, naturalmente). Sony aveva addirittura considerato l'ipotesi di disertare il *TGS* 2002, ma voci di corridoio parlano di forti pressioni da parte del CESA affinché venisse allestito almeno uno stand "di facciata". E la struttura di SCEI era decisamente improntata al minimalismo: spazio espositivo ridotto, poche postazioni di gioco e un numero esiguo di titoli nuovi. Ciò nonostante, qualche chicca ha solleticato l'attenzione di **Super Console**, a cominciare dall'esilarante versione online di **Everybody's Golf**: sostanzialmente identico al terzo episodio della serie, **Minna no Golf Online** consente ai possessori di Network Adaptor di ingaggiare furibonde sfide in multiplayer, con gli immancabili insulti o complimenti ai compagni di gioco. Sempre per rimanere in tema, SCEI ha annunciato il lancio della versione 0.20 del PlayStation Broadband Navigator: oltre ad eliminare alcuni bug, la nuova versione contiene il supporto di due periferiche targate Sony, la macchina fotografica digitale Cybershot e i lettori Net MD, grazie ai quali è ora possibile trasferire pezzi da MiniDisk all'HDD della console. Interessante. Un altro annuncio ha riguardato l'ennesima variante cromatica PlayStation2: stavolta i designer di Tokyo hanno optato per una colorazione bianca semi-trasparente. Alla Apple, per intenderci. Tornando ai giochi, il pubblico ha dimostrato di gradire particolarmente **Dark Chronicle** (vedi prossime pagine per maggiori informazioni) e **XI Go**, interessante seguito in cel shading di uno dei puzzle game di maggior successo su PlayStation (**Devil Dice** in occidente). Ma l'affluenza di visitatori allo stand Sony è stata decisamente bassa, nel complesso.

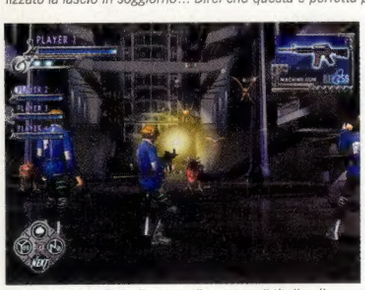
Tutto il contrario in casa SquareSoft, con code chilometriche per provare finalmente **Unlimited SaGa** e **Final Fantasy Tactics Advance** su GBA: l'accoglienza al gioco di ruolo per PlayStation2 è parsa ottima, con parecchi complimenti al comparto grafico del titolo, anche se qualcuno ha storto il naso di fronte al nuovo sistema di combattimento implementato da Square. Torneremo a parlarne più dettagliatamente nei prossimi mesi.

Quello SquareSoft era idealmente l'ultimo nella lista dei padiglioni occupati dai publisher "di fascia alta": la tendenza che vede crescere il divario fra i colossi del divertimento elettronico e le altre etichette ha trovato infatti conferma anche in questo *Tokyo Game Show*. Non c'è quindi dal stupirsi nel constatare come Enix abbia deciso di dedicare tutto il proprio stand ad un unico gioco, **Star Ocean 3** (anteprima su questo stesso numero): come ci spiega Justin Lucas, product manager della casa nipponica, *"i costi sono lievitati in maniera impressionante ed è improponibile avere un parco giochi ampio, a meno che non ci si chiami Sony o Konami. Meglio avere pochi titoli validi, su cui concentrare le proprie risorse"*. Medesima decisione per Genki e il suo **Shutokou Battle 01**, su cui c'è davvero poco da dire: tecnicamente la simulazione appare accettabile, ma il modello di guida necessita di una robusta revisione per superare l'esame degli appassionati di racing game più esigenti. Promosse invece a piene voti le standiste di Genki, davvero superiori alla media. Ben più interessante di **Shutokou** appare **Do Don Pachi Daioujou**, frenetico sparatutto bidimensionale sviluppato da Cave e convertito su PS2 da Arika: **Super Console** sarà dannatamente vecchia scuola, ma questo gioco entra di diritto nella lista dei titoli "most wanted" dalla redazione. Pollice alzato anche per **Silent Line: Armored Core 3** (From Software), nonostante un'eccessiva somiglianza con i prequel, mentre è ancora presto per esprimere giudizi su **StarCraft: Ghost** di Blizzard. Complimenti comunque alla softco statunitense per l'eccellente campagna promozionale e l'hype generata nella tregiorni di Tokyo: all'*E3* un titolo del genere sarebbe scomparso nel nulla. Garantito.

Ultime righe per Tecmo: lo stand della casa di Itagaki era, poco sorprendentemente, incentrato su **Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball** (Xbox), con pettorute ragazze digitali e poco pettorute ragazze vere in bikini che intrattenevano gli astanti. I (pochi) visitatori che sono riusciti a tenere sotto controllo il livello di testosterone hanno comunque potuto ammirare i buoni progressi compiuti da **Rygar** (hands on nelle pagine successive) e visionare il trailer dell'interessante action game online per PS2 **Breaker**, annunciato proprio al *TGS*. Ne riparleremo, sempre che il Network Adaptor approdi in tempo utile anche dalle nostre lande…

Simone Crosignani

(a sinistra) Fra i titoli "da ***OuterWorlds****" grande successo ha riscosso fra l'utenza nipponica* ***Phantasy Star Online Episode I e II****. (al centro) "Dunque, quella nera la tengo in camera da letto, quella rossa in cucina, quella blu metallizzato la lascio in soggiorno… Direi che questa è perfetta per il bagno".*



(a sinistra) ***Breaker*** *di Tecmo: il numero di titoli online per PlayStation2 sembra aumentare lentamente, ma in maniera costante. (a destra) La versione di* ***Shinobi*** *presentata al TGS lasciava intravedere buone cose, ma il titolo Sega appare esteticamente meno sofisticato di action game com* ***Devil May Cry 2*** *e* ***Rygar****.*

I giochi di ruolo più gettonati della fiera? Quiz da zero lire: ***Unlimited SaGa*** *di SquareSoft (a sinistra) e* ***Star Ocean 3*** *di Enix. (a destra) La folla nipponica fa a cazzotti per conquistare un ambitissimo poster di* ***Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball****. Il reparto marketing di Tecmo ha davvero capito tutto…*

Alcune immagini tratte dall'ultima versione del PS2 BB Navigator (per ora disponibile solo in Giappone). Notare le differenti pagine web allestite da softco come Capcom, Namco, Konami e ovviamente SCEI per offrire informazioni e materiale audiovisivo all'utenza nipponica equipaggiata con HDD.

BIT WORLD TEL.039/2720499

VENDITA PER CORRISPONDENZA
VIA CAVALLOTTI, 98 INFO@BITWORLD.IT
20052 – MONZA (MI)
VISITA IL NS. SITO WWW.BITWORLD.IT
TEL.039/2720499–TEL/FAX 039/747171 338/9946980
IMPORTAZIONE DIRETTA DA GIAPPONE HONG KONG EUROPA USA

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

ARC THE LAD COLL. (USA)	TEL
BRAVE SAGA 2	TEL
CAPCOM GENERATION 1	TEL
CAPCOM GEN. 2	46
CAPCOM GEN.4	66.60
CAPITAN TSUBASA J	76.95
CAPITAN TSUBASA J 2	69.00
CHANGE GET A ROBOT	51
CHRONO CROSS	51
CHRONO TRIGGER	46.00
CLOCKTOWER 1	25.30
COSMO WARRIOR Z. CAP. HARLOCK	
DEVILMAN	71.80
DENSHA DEGO 1	46
DENSHA DE GO 2	56.00
DENSHA DE GO PROFESS.	61.00
DENSHA DE GO NAGAYA	61.00
DINO CRISIS 2 JAP	46
DON PACHI	59
DRAGON BALL FINAL BOUT	46
DRAGON BALL Z LEG.	46
DRAGON BALL Z ULT. B.22	46
DRAGON QUEST 4	TEL
DRAGON WARRIOR VII USA	TEL
DRACULA X CHRONICLES	TEL
EINHANDER	35.60
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	30.30
FINAL FANT. CHRONICLES USA	69.00
FINAL FANTASY TACTICS USA	51
FISHERMAN BAIT	19.90
EVANGELION	46
GRAN TURISMO 2 PAL	21.80
GACHAMAN THE SHOOTING	35.50
GAMBARRE GOEMON	TEL
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	40.80
GUNDAM 0079	46
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK .	46
GUNDAM 1.0	40.80
GUNDAM 2.0	40.80
GUNDAM G GENERATION ZERO	66.62
GUNDAM G GENERATION F	TEL
GUNDAM BATTLE MASTER 2	TEL
GUNDAM GHIREN'S GREED	66.62
SD GUNDAM GENERATION FIF	61.46
GUNNERS HEAVEN	35.00
HOKUTO NO KEN 2	66.00
J.L. PERFECT STRYKER 99	25.31
JUNA FINAL EDITION	20.14
YAMATO BATTLESHIP 2	TEL
LUPIN 3° CONTE DI CAGL.	46
RAYSTORM	46
THREADS OF FATE	51
SLAYER ROYAL 3	66
S.ROBOT WAR F	56.30
S.ROBOT WAR F FINAL	61.00
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	56.00
S.ROBOT TAISE ALPHA	66.00
S.ROBOT WAR ALPHA GAIDEN	72.00
S.TOKUSATSU 2001	66.00
SAMPEI	35.50

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

BLOODY ROAR 2	35.50
LUNAR 1 SILVERSTAR STORY	56.00
JEPPY X	66.60
KING OF FIGHTERS 96	46
KING OF FIGHTERS 97	56.29
KING OF FIGHTERS 98	61.46
KING OF FIGHTERS 99	35.60
MACROSS VFX 1	46
MACROSS FORTRESS	66.60
MACROSS VFX 2	66.60
METAL SLUG	56.30
METAL SLUG X	51
ONE PIECE GRAN BATTLE 2	69.00
OSHIGAMI USA	TEL
POCKET JIMAN	35.70
ROCKMAN X 6	69.00
RAY CRISIS	66.60
RANMA 1/2	76.95
S.TOKUSATSU 2001	69.00
SAILOR MOON	69.00
SHAMANKING	69.00
SLAYER ROYAL 2	69.00
TALES OF DESTINY 2 USA	51.00
TIME BOKAN GO GO GO	TEL
TOBAL 2	46
VALKYRIE PROFILE	TEL
WINNING ELEVEN 2002	TEL
SPECIAL PACK CON OROLOGIO E CARDS DI: final fantasyTactics, parasite eve, xenogear e final fantasyanthology	
EURO 66.60 cadauno.	

GALLERIA BIO HAZARDJAP

BIO HAZARD 1	46
BIO HAZARD DIR. CUT	56.30
BIO HAZARD DIR. CUT D.SHOCK	59.30
BIO HAZARD 2	59.90
BIO HAZARD 2 D. SHOCK VERS.	59.90
BIO HAZARD 3 D.SCHOCK	61.50

ACCESSORI PSX:

PS-ONE	97.00
JOYPAD COMPATIBILE	5.10
MEMORY CARD 15B	5.10
MEMORY CARD 120B	13.94
MULTITAP	20.14
PAD DUAL SCHOCK	14.98
POCKET STATION	51.00
PRESA ANTENNA GIOCHI USA/JAP	20.14
CAVO SCART RGB	7.75
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBR	29.00
CONVERTITORE ACTIONREPLY	
PERVEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL	15.50
CONVERT. USA/JAP/PAL PER TS ONE	

PLAYSTATION 2

GIOCHI JAP

PLAYSTATION 2 JAP-TRASF. EURO 375	
PLAYSTATION 2 UNIVERSALE	389.00
AERO DANCING 4	TEL
AUTOMODELLISTA	78.00
ACE COMBAT 4	77.00
ARMORED CORE 3	TEL
DEVILMAY CRY	69.90
DENSHA DE GO SHINKANSEN	77.00
DENSHA DE GO RIOHEN	TEL
DYNASTY WARRIOR 3	69.90
GRAN TURISMO 3 CONCEPT	51.00
FINAL FANTASY X INTERNATIONAL	
FINAL FANTASY XI	TEL.
GET BACKERS MUJENJYO	TEL
GET BASS BATTLE	TEL.
GRANDIA EXTREME	89.90
GUILTY GEAR X	72.00
GUNGRAVE	TEL
GUN SURVIVOR 3	TEL
GUNDAM SENKY LAST WAR CHR.	TEL
KENGO 2	TEL
ICO	72.00
ICO PAL	56.00
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE	71.80
JET DE GO 2	77.00
JO JO'S STRANG ADVENTURE	TEL
J.L.WINNING ELEVEN 6	78.00
KINGDOM HEARTS	73.00
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBER	
MOBILE SUITE GUNDAM	72.00
NINJA ASSAULT	TEL
RAGNIRLESS	TEL
REAL ROBOT REGIMENT	72.00
REAL TRAIN SIMULATOR	77.00
RESIDENT EVIL CODE VER.	29.50
SHIKIGAMI NO SHIRO	TEL
SILENT HILL 2	72.00
SKY GUNNER	77.00
ONIMUSHA 2	TEL
PSYVARIAR	TEL
M.S.GUNDAM ZEON DX	77.00
M.S. GUNDAM SENKY LOST WAR	79.00
MAXIMO	59.90
MOTO GP 2 JAP OFFERTA	51.00
SHIKIGAMI NO SHIRO	TEL
SMASH COURT TENNIS NAMCO	57.60
S.ROBOT WAR IMPACT	79.90
STAR OCEAN 3	TEL
SUIKODEN 3	TEL.
TEKKEN 4	79.00
VIRTUA FIGHTER 4	55.00
ZERO	72.00
WINNING ELEVEN 6	TEL
ULTRAMEN 2 FIGHTING EVOLUTION	
VAMPIRE NIGHT	72.00
VIRTUA COP REBIRTH	TEL
WORLD FANTASISTA	TEL
XENOSAGA EPISODIO 1	TEL

ACCESSORI:

ACTION REPLY V2	45.00
VGA BOX	54.60
MEMORY 8MG	39.00
JOY PAD	35.70
REGION X	33.10
MODEM	TEL.
GOLD RGB CABLE DVD	25.30
GAMESTUDIO PER VEDERE I TITOLI	
GAMEBOY SU PS2 A TUTTO SCHERMO	46.00

Time Crisis 3 e Gun Survivor 4

Recuperate la GunCon2 dal fondo del cestino dei giocattoli e datele una bella lubrificata. Presso le sedi di Namco e Capcom sono infatti in preparazione rispettivamente **Time Crisis 3** e **Gun Survivor 4**. Il primo è attualmente disponibile in versione coin-op (tecnologia System 247) presso alcune sale giochi giapponesi per l'opportuno periodo di beta testing prima della distribuzione su larga scala. Riproposta la modalità cooperativa, così come il meccanismo di schivata "a pedale", **Time Crisis 3** introduce un armamentario più ricco, composto da quattro tipologie di veicoli di sterminio: pistola d'ordinanza, fucile a pompa, mitragliatore e lanciagranate. Il giocatore avrà la disponibilità di questi sistemi d'offesa sin dal principio e potrà impugnare il più conveniente in accordo con le condizioni proposte dal gioco. Elementi interagibili del fondale custodiranno le munizioni del caso che andranno opportunamente raccolte ed usate con oculatezza per non restare a corto di piombo nei momenti di estremo bisogno. Ignota è al momento la data di commercializzazione dell'immancabile versione domestica.

Dal fronte Capcom arriva l'annuncio del quarto episodio della serie **Gun Survivor** che a giudicare dai buoni propositi manifestati nella terza edizione (vedi recensione su **SC**95) potrebbe rivelarsi più interessante di quanto l'esperienza faccia temere. Ma laddove **GS3** era ambientato nell'universo di **Dino Crisis**, **GS4** tornerà alle origini, popolando lo schermo di zombi e vittime assortite del T-Virus. Due le visuali previste, in prima e terza persona, e libera la deambulazione per gli ambienti di gioco grazie al supporto della croce direzionale montata all'altezza del cane della GunCon2. Un sistema di avvertimento on-screen renderà edotti circa l'incombenza di minacce dai fianchi o dalle spalle. Con ogni probabilità il motore di gioco sarà il medesimo adottato in **GS3** (decisamente discreto), mentre maggior enfasi verrà riposta nel ritrovamento di oggetti utili alla peregrinazione lungo gli ambienti di gioco.

La commercializzazione di **Gun Survivor 3 Biohazard** è attualmente fissata per la prossima primavera in Giappone.

E' tempo di **acquisiti** in SCEA

Dopo l'acquisizione di Naughty Dog, Sony aggiunge un nuova, importante pedina alla sua scacchiera di sviluppatori interni con l'assorbimento di Incong, Inc., che dallo scorso agosto è entrata a far parte degli studios di Santa Monica della società americana. La software house conserverà il suo presidente e fondatore Scott Cambell, a cui si deve il merito di aver creato il car combat game di maggior successo nella storia, **Twisted Metal**, inaugurando un franchise che dal giorno del suo concepimento sul 32bit Sony ad oggi ha totalizzato 5 milioni di esemplari venduti nel Nord America. Fra le ultime produzioni di Incog, Inc si segnala **Twisted Metal Black: Online** per PlayStation2, recentemente distribuito in via gratuita presso tutti gli acquirenti del Network Adaptor che hanno spedito a SCEA l'apposito coupon incluso nella confezione della periferica. Il prossimo lavoro di Incog, Inc., **War of the Monsters** (in foto), è stato presentato alla fiera losangelina dello scorso maggio incontrando i favori del pubblico yankee e suscitando con poca fatica l'interesse di **Super Console** (vedi anteprima sul numero di luglio/agosto). La commercializzazione del gioco in America è prevista per il mese di gennaio.

Release Schedule

Piano delle uscite dei giochi PS2 (PAL)

Novembre

Batman Dark Tomorrow (17 – Kemco)
Dave Mirra BMX XXX (29 – Acclaim)
Defender (Midway)
Dragon Ball Z (Bandai)
Escape from the City (Irem)
Evolution Skateboard (17 – Konami)
Evolution Snowboard (17 – Konami)
FIFA 2003 (1 – EA Sports)
Gungrave (Sega/Activision)
GTA: Vice City (8 – Rockstar)
Haven: Call of the King (Midway)
Kingdom Hearts (20 – SquareSoft/SCEE)
Micromachines (7 – Infogrames)
Minority Report (10 – Activision)
Mortal Kombat 5 (Midway)
NBA Live 2003 (29 – EA Sports)
NHL Hitz 2003 (Midway)
Ratchet & Clank (6 – Insomniac/SCEE)
Rayman 3 (14 – Ubi Soft)
Robocop (17 – Virgin)
Robotech Battlecry (17 – TDK)
Rocky (Rage)
Run Like Hell (17 – Virgin)
Superman (14 – Infogrames)
The Lord of the Rings (8 - Electronic Arts)
The Lost (28 - Irrational Games)
The Sims (5 – Electronic Arts)
Tom Clancy's Ghost Recon (28 – Ubi Soft)
Tony Hawk's Pro Skater 4 (29 – Activision)
Treasure Planet (20 – SCEE)
True Crime (Activision)
Vexx (1 – Acclaim)
WRCII Extreme (13 – SCEE)
X-Men: The Next Dimension (17 – Activision)
Zapper (14 – Infogrames)

Nel 2002/2003

Aerodancing 4 (Sega)
Alter Echo (THQ)
Alpine Racer 3 (4 dicembre – Namco)
Ape Escape 2 (gennaio – SCEI)
Asylum (Darkblack)
ATV Offroad 2 (SCEA)
AutoModellista (Capcom)
Battle Engine Aquila (gennaio – Infogrames)
Chaos Legion (Capcom)
Clock Tower 3 (Capcom)
Contra Shattered Soldiers (Konami)
Cool Girl (Konami)
Dakar Rally 2 (22 dicembre – Acclaim)
Dark Cloud 2 (SCEI)
DDR Max (17 dicembre – Konami)
Dead to Rights (Namco)
Devil May Cry 2 (Capcom)
Enter The Matrix (giugno – Infogrames)
Exo (Infogrames)
Jet X20 (SCEA)
Kinetica (SCEA)
Lamborghini (2003 – Rage)
Malice (Argonaut)
Maximo 2 (Capcom)
MGS2 Substance (Konami)
Mission: Impossible (Infogrames)
MotoGP 3 (Namco)
NASCAR Heat (Infogrames)
NASCAR Thunder 2002 (Electronic Arts)
NBA 2K2 (Sega)
NFL 2K2 (Sega)
Pride FC (THQ)
Primal (gennaio - SCEE)
Red Dead Revolver (Capcom)
Rygar (Tecmo)
Shinobi (Sega)
Silent Hill 3 (Konami)
Sled Storm (EA Canada)
Sly Raccoon (gennaio - SCEA)
Smash Cars (2003 – Metro 3D)
SOCOM: US Navy Seals (SCEA)
Soul Calibur 2 (Namco)
Splinter Cell (2003 – Ubi Soft)
StarCraft: Ghost (Blizzard)
Starfighter 2 (Lucasarts)
Starwars La guerra dei Cloni (Lucasarts)
Sub Rebellion (ottobre – Irem)
Syberia (Microids)
Tenchu 3 (Activision)
Tennis 2K2 (Sega)
Terminator (Infogrames)
The Getaway (6 dicembre – SCEE)
The Mark of Kri (gennaio – SCEA)
Time Splitters 2 (Eidos)
Tribes Aerial Assault (Sierra)
Twin Caliber (Rage Software)
Virtual On Marz (Sega)
War of the Monsters (SCEA)
Wild Arms 3 (5 dicembre – SCEI)
Wreckless (Activision)
Xenosaga (Namco)
X-Men: Wolverine's Revenge (Activision)
XIII (2003 - Ubi Soft)
ZOE The 2nd Runner (Konami)

rocket JUMP corner

internet, games & food

gomez&mortisia ADV

Mettili all'angolo

Rocket Jump, azienda leader nel multiplayergames, si rivolge anche a chi ha già un'attività imprenditoriale (Bar, Pub, Discoteca, Sala Giochi, Palestra, Attività Commerciali, etc.), offrendo la possibilità di integrare il punto vendita con un corner di servizi e di giochi multimediali.
Ti offre un sicuro vantaggio competitivo per differenziare il vostro business da quello dei concorrenti con un prodotto che si rivolge verso il mercato in forte espansione.
Il **Corner Rocket Jump** è stato studiato per apportare in pochi metri tutta la funzionalità dell'implementazione tecnologica al tuo punto vendita, permettendo di offrire ai tuoi clienti:

collegamenti ad Internet istantanei grazie al sistema **ADSL FAST F5**;

un sistema di **giochi multimediali**.

VANTAGGI DEL CORNER

- **DIVERSIFICA ED INCREMENTA IL REDDITO DEL PUNTO VENDITA;**
- **RICHIEDE UN BASSO INVESTIMENTO INIZIALE;**
- **TECNOLOGIA ADSL FAST F5 SENZA COSTI DI INSTALLAZIONE;**
- **ASSISTENZA TECNICA E SISTEMA INFORMATICO CENTRALIZZATO;**
- **SUPPORTI PROMOZIONALI E PUBBLICITARI;**
- **POSSIBILITÀ DI AMPLIARE LE POSTAZIONI DA 2 PC AD UN MASSIMO DI 12.**

Chi sono i clienti di un corner Rocket Jump?

Il mercato degli utenti Internet ha uno sviluppo continuo e richiede a tale mezzo dei servizi divenuti ormai indispensabili come lo scambio di informazioni, lo sviluppo di contatti interpersonali, di commercio elettronico e di fruizione di servizi gratuiti.
Crea anche tu un corner di vantaggi apprezzabili dai tuoi clienti attuali e potenziali.

richiedi la nostra brochure

Rocket Jump S.p.A.
Info Corner
via Cesare Correnti, 2
21100 Varese - Italy
Tel.(+39) 0332.20711
fax (+39) 0332.207150

rjstaff@rocketjump.it
www.rocketjump.it

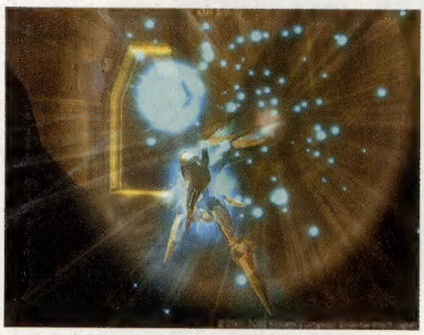
Bastano 2 mq per dare il giusto valore aggiunto al tuo negozio

rocket JUMP
internet, games & food

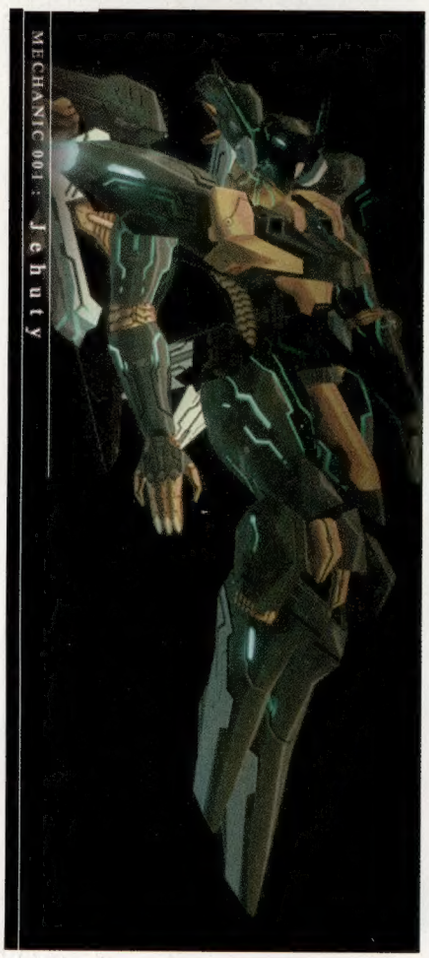
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCE JAPAN** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **INIZIO 2003**

Anubis - Zone of the Enders

Devil May Cry 2 farà impazzire tutti i fan del prequel, ma il vero gioco della fiera all'ultimo *Tokyo Game Show* era targato Konami. **Super Console** sottopone al terzo grado Hideo Kojima e il suo team a KCEJ per scoprire tutta la verità su **Anubis: Zone of the Enders**.



*Hideo Kojima è un vero e proprio tuttofare in KCEJ. "Ho montato io il trailer di **Anubis** che avete visto al TGS" ha dichiarato. "Il montaggio di un trailer è uno dei lavori più semplici che esistano, credetemi. Basta solo lavorare di copia&incolla…".*



Entrare negli uffici di KCEJ non è certo la più semplice delle imprese: la presenza di un importante ente governativo nello stesso edificio degli sviluppatori di **Metal Gear Solid 2** impone passaggi ripetuti attraverso metal detector e una raffica di domande da parte di una serie di guardie armate. Ma la trafila appare quantomai giustifcata quando si stanno per incontrare Hideo Kojima, il suo vice Kensuke Yoshitomi e Shuyo Murata, direttore e sceneggiatore di **Anubis**. Il gioco, che si chiamerà **Zone of the Enders: the 2nd Runner** in occidente (*"un nome impronunciabile per un giapponese, ecco perché abbiamo scelto **Anubis**"* dichiara sogghignando Kojima-san), ha lasciato i visitatori dell'ultimo Tokyo Game Show a bocca aperta, umiliando letteralmente titoli concorrenti come **Virtual On: Marz** di Sega. Impossibile non indagare: **Super Console** estrae taccuino e registratore, e intervista in esclusiva il team di **Anubis**.

Super Console: Noriaki Okamura è stato il direttore del primo *Zone of the Enders*, ma il suo coinvolgimento in questo sequel sembra pressoché nullo. Come mai?
Hideo Kojima: Okamura-san attualmente non lavora qui, ma a KCEJ East, la divisione di KCEJ che si occupa di tie-in basati su anime come *Yu-Gi-Oh!*.

SC: E' possibile conoscere le ragioni di questo allontanamento? Normale routine o insoddisfazione per i risultati commerciali di *Zone of the Enders*?
Hideo Kojima: Vedo che partiamo subito con le domande difficili *[ride]*! Seriamente, cercherò di essere franco: Okamura è un ottimo programmatore ma, sebbene gli sia stata affidata la direzione di **Z.O.E.**, non possiede le caratteristiche necessarie per dirigere un simile progetto. Il primo **Zone of the Enders** in generale è piaciuto, ma con **Anubis** vogliamo raggiungere un altro livello, vogliamo tirare fuori un altro **Metal Gear**. E per far questo ci vogliono le persone giuste nel posto giusto: per **Anubis** cercavamo qualcuno che potesse essere contemporaneamente un buon direttore, un buon game designer e un buono sceneggiatore. E Murata-san è tutte e tre le cose.

SC: Vista la fine che ha fatto il direttore di *Z.O.E.*, Murata-san sentirà un bel po' di pressione sulle proprie spalle per Anubis…
Shuyo Murata: No, non esattamente. Ho lavorato sul primo **Zone of the Enders**, quindi conosco il progetto e mi sento decisamente a mio agio. Inoltre sto ricevendo un sacco di aiuto e di consigli da Kojima-san, quindi non vedo problemi particolari in questo senso.

SC: Se Shuyo Murata si occuperà della direzione del progetto, quale sarà il ruolo di Kojima-san nello sviluppo di *Anubis*?
Hideo Kojima: Sono il produttore del gioco, come nel prequel. Ma stavolta sono maggiormente coinvolto nello sviluppo giorno-per-giorno. Sto dando il mio input il più possibile e al tempo stesso sto cercando di gestire al meglio tutto il talento che c'è nel team, facendo sì che ognuno lavori nella direzione giusta.

SC: E' consapevole che le aspettative di molti utenti per *Anubis* saranno particolarmente alte, visto che è coinvolto in prima persona nello sviluppo del gioco? Che effetto le fa essere così conosciuto?
Hideo Kojima: Nessun effetto particolare. Ne sono consapevole, ma cerco di non pensarci. Non voglio dare ai giocatori quello che si aspettano da me, ma sorprenderli ogni volta, stupirli il più possibile. E per farlo vado per la mia strada. Comunque non sono molto famoso in Giappone, credetemi. *[ride]*

SC: Leo, l'eroe del primo *Zone of the Enders*, è presente anche in *Anubis*, ma sembra avere un ruolo da comprimario. Come mai avete optato per un nuovo protagonista in questo seguito?
Hideo Kojima: Come certamente saprete, in **Z.O.E.** il protagonista, Leo, finiva per caso dentro il Jehuty. Agli utenti piaceva controllare il Jehuty, affrontare i nemici, distruggere i palazzi… Ma se vi ricordate bene, Leo non voleva uccidere nessuno o distruggere niente. In un certo senso la sua mentalità era in totale contrapposizione con quello che il giocatore voleva fare. Non era il massimo. Poteva ancora andare bene per il primo **Z.O.E.**, dove il tema del gioco era la vita e la morte, ma la parola chiave di **Anubis** è il "risveglio", un tema completamente diverso. Dovevamo cambiare. Volevamo che la mentalità del giocatore, incentrata sulla distruzione di nemici e ambientazioni, coincidesse con quella del protagonista. Ecco perché abbiamo optato per Dingo Egret: essendo un ex-soldato, Dingo non ha problemi a combattere. Giocatore e protagonista vanno nella stessa direzione. Al tempo stesso, però, **Anubis** è un seguito, quindi dovevamo far sì che la storia continuasse. Ecco perché c'è ancora Leo nel sequel.

Shuyo Murata: Abbiamo fatto diversi sondaggi nell'ambito dei possessori del primo **Zone of the Enders** e ci siamo accorti che gli utenti hanno apprezzato la giocabilità, ma sono rimasto delusi dalla storia, che hanno trovato incompleta. Quindi abbiamo lavorato molto sulla sceneggiatura e il cambiamento del protagonista è apparso naturale.

SC: Ci sarà comunque una contrapposizione forte fra bene o male, o fra la vita e la morte, come nel primo episodio?
Shuyo Murata: A grandi linee il tutto è incentrato sulla lotta fra il bene o il male. Ma questa contrapposizione c'è sempre in tutti i personaggi. Per esempio, Dingo faceva parte dei cattivi in passato, ma poi ha cambiato fazione e ora si troverà a fronteggiare Anubis. Il contrasto fra vita e morte non è forte come nel primo episodio, ma è un elemento che è presente anche nel sequel. E' uno dei cardini di questo genere di giochi.

SC: Avete citato spesso la distruzione degli edifici in *Anubis*. Dalla demo vista al TGS non sembrava ci fosse molta interazione coi fondali...
Hideo Kojima: Dipende dai livelli, ma in generale c'è la stessa interazione del prequel.

SC: Questo episodio avrà un finale vero e proprio o pensate di lasciare un finale aperto, in vista dei prossimi episodi della serie?
Hideo Kojima: Anubis avrà un finale "vero", che concluderà in sostanza una storia durata due episodi.

SC: Perché avete scelto proprio The Awakening come tema per *Anubis*? E' il risveglio di cosa? Avete optato per questa soluzione anche per dimostrare che Anubis è il "risveglio" della serie?
Hideo Kojima: Per quanto riguarda il ruolo del "risveglio" nella trama del gioco, non posso dire nulla sfortunatamente. Diciamo che è ancora segreto. Ma The Awakening ha anche un altro significato. **Anubis** non è una semplice evoluzione, è qualcosa di radicalmente diverso, qualcosa che non avete mai visto prima. Questo è stato chiaro fin dall'inizio dello sviluppo: non volevamo realizzare semplicemente una versione migliorata di **Zone of the Enders**, ma un gioco diverso. La grafica è diversa, la giocabilità è diversa... In un certo senso si può dire che questo è il "risveglio" dell'intero team di **Z.O.E.**.

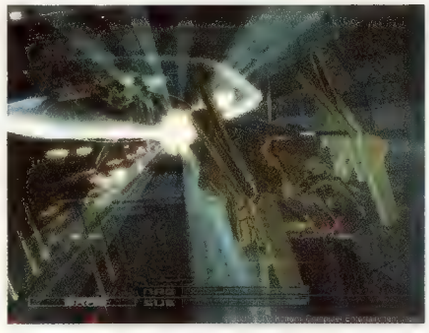
SC: Avete accennato al fatto che i possessori di *Z.O.E.* non hanno apprezzato particolarmente la trama del primo episodio. Quali altri elementi del gioco non sono piaciuti in generale, secondo voi?
Hideo Kojima: C'erano troppi elementi RPG. "Vai qui a prender quest'oggetto", "l'oggetto non è qua, vai in questa locazione", "compra questa cosa"... Questi elementi vanno bene per gli RPG, ma non si addicono a un action game come **Z.O.E.**. Abbiamo azzerato tutto: si combatte a bordo del Jehuty e se si vince, la storia prosegue. Ora è tutto molto immediato.

SC: Il gioco è più o meno lineare del prequel, da questo punto di vista?
Hideo Kojima: Anubis è abbastanza lineare. C'è comunque una storia che fa da sottofondo all'azione. Ma abbiamo spostato il fulcro del gioco. Questo è un gioco di mech, il giocatore controlla un mech e i mech non vanno in giro a comprare pezzi o a cercare oggetti. Se vuoi comprare pezzi, scendi dal mech e vai a fare shopping. Perché mai dovresti volerlo fare a bordo di un mech? L'azione dev'essere il fulcro del gioco: se sei a bordo di un mech, vuoi fare cose che solo un mech può fare.
Kensuke Yoshitomi: Ciò significa che anche gli obiettivi sono più immediati e probabilmente più gratificanti per il giocatore, che non deve pensare a dove recuperare un determinato oggetto, ma si deve occupare di distruggere un incrociatore spaziale, abbattere un edificio o fronteggiare un altro mech.

SC: Nel primo *Zone of the Enders* il giocatore aveva a disposizione un vasto arsenale, ma nella maggior parte dei casi ci si limitava ad utilizzare l'arma principale del Jehuty. E in *Anubis*?
Hideo Kojima: Avete perfettamente ragione. Per **Anubis** innanzitutto abbiamo esaminato tutte le armi di **Z.O.E.**, eliminando quelle che non servivano a nulla. Poi abbiamo fatto in modo che quelle rimaste debbano essere utilizzate e non fungano solo da optional. Abbiamo anche lavorato sul sistema di controllo: ora, in base alla pressione esercitata sui tasti del DualShock2, è possibile utilizzare ogni arma secondaria in due o più maniere differenti.

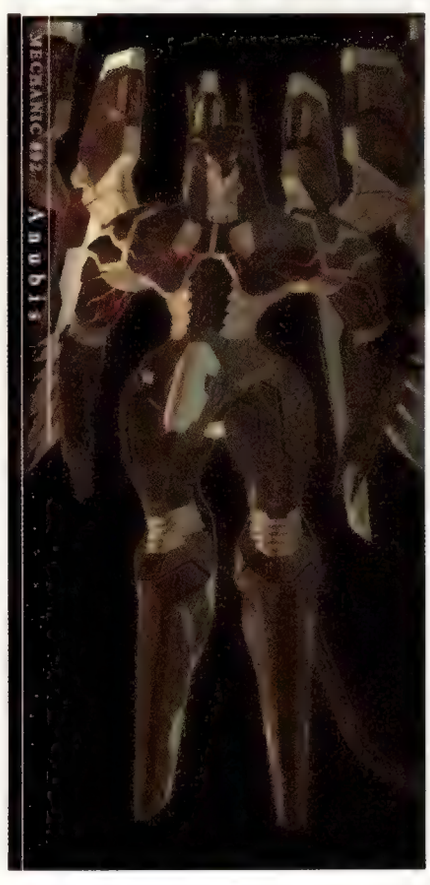
*Prima di dirigere **Anubis**, Shuyo Murata ha lavorato alla serie di **Tokimeki Memorial**, oltre che a **MGS2** e al primo **Zone of the Enders***

SC: Un'altra critica rivolta frequentemente a *Z.O.E.* riguardava l'eccessiva brevità del gioco. E' possibile quantificare a grandi linee la durata media di *Anubis*?
Shuyo Murata: E' difficile valutare la lunghezza del gioco, ma rispetto al prequel in **Anubis** ci sono il doppio dei livelli, il doppio delle cose da fare... Anziché lavorare solo sulla lunghezza, abbiamo però preferito concentrarci sulla "densità": qui ci sono molte più cose da fare per il giocatore che in **Z.O.E.**.
Hideo Kojima: Ci sarebbe molto da discutere sulla lunghezza, o meglio sulla longevità dei giochi. All'inizio i videogames erano più che altro un modo per ammazzare il tempo, quindi più tempo ti tenevano incollati al video e meglio era. Ma al giorno d'oggi i videogiochi non sono più un "riempitivo" di questo tipo, bensì qualcosa che deve costituire un'esperienza per i loro fruitori. La regola "più è lungo, meglio è" non credo abbia più valore. Con gli anni è cambiato il modo di giocare.



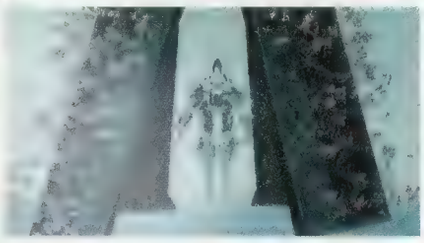
SC: A proposito di quest'argomento, il multiplayer sta assumendo un ruolo sempre più importante nei videogiochi odierni. Al di là di un banale versus mode, *Z.O.E.* era un'esperienza prettamente solitaria. Sarà lo stesso in *Anubis*?
Shuyo Murata: Sì. Abbiamo pensato a diverse opzioni, ma **Z.O.E.** è un action game pensato per il gioco in singolo e lo stesso sarà per il sequel.

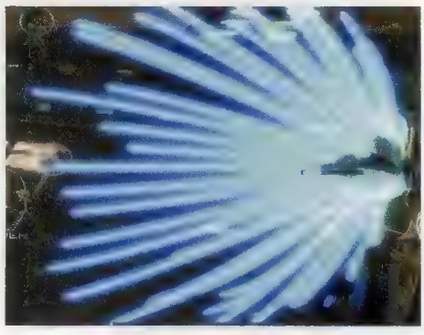
SC: Avete mai pensato di realizzare un controller dedicato per *Anubis*?
Hideo Kojima: Direi proprio di no. Abbiamo visto **Tekki** di Capcom che utilizza un controller enorme per muovere il mech, ma crediamo di aver realizzato un buon sistema di controllo già con il DualShock2.
Kensuke Yoshitomi: Uno dei nostri obiettivi è stato quello di realizzare un sistema semplice e immediato. E ovviamente è più facile ottenere questo risultato con un controller che si usa tutti i giorni, come il DualShock2.

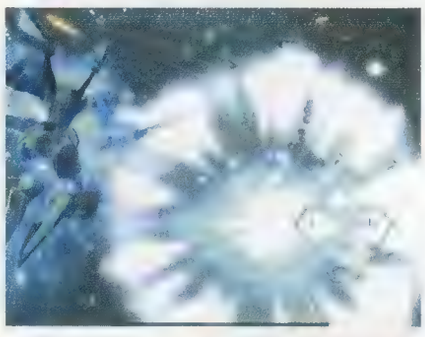


SC: Abbiamo parlato dell'apporto che Kojima-san darà allo sviluppo del gioco. In che modo cercheranno di dare la propria impronta ad *Anubis* Murata-san e Yoshitomi-san?
Shuyo Murata: Il mio obiettivo è il divertimento. Chi compra **Anubis**, deve divertirsi alla grande.
Kensuke Yoshitomi: In passato ho lavorato alla serie **Tokimeki Memorial**, giochi dove l'aspetto emozionale era molto forte. Con **Anubis** ho voluto cambiare completamente direzione e concentrarmi sul divertimento senza sentimenti, senza pensare troppo. Ho voluto realizzare qualcosa di "leggero". E' qualcosa su cui mi sono sempre trovato d'accordo con Murata-san.

SC: A giudicare da quanto visto finora, l'influenza egizia nel mecha design è quantomai evidente. Come mai questa scelta e la decisione di battezzare il gioco *Anubis*?
Hideo Kojima: Il nome **Anubis** è stato pensato da Yoji Shinkawa, che s'è occupato del mecha design. Effettivamente Shinkawa-san ha tratto ispirazio-







ne dalla mitologia egizia, ma l'influenza egizia si limita a quello. Non ci sono altri riferimenti nella sceneggiatura o paralleli con la cultura egizia nella trama di questo gioco.

SC: Di chi vi siete avvalsi per la colonna sonora di *Anubis*? Il soundtrack di *Z.O.E.* aveva pezzi molto coinvolgenti...
Shuyo Murata: E' in gran parte opera di una ragazza, Maki Kirioka, che aveva realizzato anche la end sequence di **Z.O.E.**. Anche la musica elettronica che avete sentito nel trailer proviene da una persona che aveva lavorato su **Z.O.E.**. Non ci aspettavamo di utilizzarlo, ma il livello delle sue composizioni è migliorato incredibilmente negli ultimi mesi. Meglio così *[ride]*. Ah, e non dimentichiamo che il testo del tema principale è stato scritto da Scott Dolph (*factotum di Konami, nonché interprete durante quest'intervista, ndr*). Vai Scott *[risate fragorose di tutto il team]*!

SC: Il comparto tecnico del gioco appare davvero notevole. I programmatori di *Anubis* sono i medesimi di *MGS*? In che misura avete utilizzato il know-how acquisito sviluppando *MGS2*?
Hideo Kojima: Anubis e **MGS2** utilizzano due motori grafici molto diversi fra loro. A dire il vero io avevo consigliato al team di **Anubis** di utilizzare l'engine di **Metal Gear**, ma quelli fanno sempre di testa loro *[ride]*. Diciamo che c'è un po' di competizione fra i due gruppi. Ma alcuni membri del team di **Anubis** hanno lavorato a **MGS2**, quindi possiedono un ottimo know-how: i ragazzi che hanno realizzato tutti gli effetti di **MGS2** stanno lavorando su questo gioco, ad esempio. E il programmatore che ha messo a punto la demo di **MGS2** si è occupato della demo di **Anubis**. Anche la persona che ha lavorato sulle animazioni di Solid Snake in **MGS2** adesso è nel team di **Anubis**. E' per questo che si possono notare somiglianze fra i due giochi.

SC: E' un fattore positivo, visto che aiuta a conferire una certa identità al vostro studio...
Hideo Kojima: C'è un pro e un contro, secondo me. Quando Murata-san è il direttore del progetto, come in questo caso, desidero che ottenga risultati molto diversi da quando sono io il direttore, anche se utilizziamo le stesse persone. Altrimenti rimarremo sempre e soltanto "il team di **MGS**".

SC: E' questo il suo obiettivo principale per il futuro? Creare altre serie che possano essere paragonate a *Metal Gear Solid*?
Hideo Kojima: A dire il vero, il mio sogno è che le serie di **Z.O.E.** e **MGS** possano andare avanti senza la mia supervisione, così finalmente potrò dedicarmi ai miei giochi folli, su cui non ho mai tempo di lavorare *[ride]*.

SC: Visto che stiamo parlando di sogni, sarebbe esaltante avere un gioco come *Z.O.E.* con una modalità online...
Hideo Kojima: Senz'altro. Fondamentalmente stiamo aspettando di avere la tecnologia giusta a disposizione: sappiamo che prima o poi ci si arriverà. Le possibilità dell'online gaming sono infinite. Ma al tempo stesso spezzerei una lancia a favore del gioco in solitario: nei titoli odierni ogni giocatore può immedesimarsi nell'eroe, nel protagonista del titoli, e immergersi in una storia tutta per lui. Ecco perché i giochi in singolo avranno vita eterna.

SC: Avete mai pensato a un sistema di replay salvabili su memory card per *Anubis*? Finito il gioco, ogni utente potrebbe avere una sorta di anime personale con i combattimenti più spettacolari portati a termine...
Hideo Kojima: Hmmm, non ci abbiamo mai pensato.
Shuyo Murata: A dire il vero, io ci avevo pensato, ma tecnicamente è molto complesso. Troppo complesso, oserei dire.

SC: Cosa ne pensate di *Virtual On: Marz*?
Hideo Kojima: Non ho capito perché hanno scelto proprio Marte, visto che ogni cosa basata su Marte, film o gioco, floppa sempre alla grande *[ride]*. Marte è una palla rossa piazzata lì. Non è un'ambientazione affatto esaltante. Comunque **Virtual On** non mi ha mai fatto impazzire, non è il mio genere di giochi. Non c'è background, ma solo questi robot che si menano senza ragione.

SC: Il vostro studio realizza esclusivamente giochi dal contenuto politically correct. Cosa ne pensate dei vostri colleghi di etichetta che stanno lavorando al terzo episodio di *Silent Hill*?
Hideo Kojima: Avendo un figlio, cerco di realizzare giochi politically correct, come dite voi, ma visto che ci sono classificazioni per i videogiochi come per i film, non credo ci sia niente di sbagliato a sviluppare titoli unicamente per un pubblico adulto. Ma non so se il team di **Silent Hill** abbia un'idea chiara di cosa sia la violenza. Vi posso assicurare che se dovessi fare io un titolo di quel gente, ci sarebbe davvero da spaventarsi! *[ride]*

SC: L'abbiamo chiesto a loro, quindi ripetiamo la domanda a voi: esiste un limite, in questo senso? Aumenteranno in futuro i giochi a luci rosse o dal contenuto iper-violento?
Hideo Kojima: Finché la gente dimostra di gradire questo genere di giochi, ci saranno sempre titoli che andranno oltre il normale buongusto. Personalmente non voglio averci niente a che fare. In ogni caso, preferisco vedere giochi che contengono del sesso piuttosto che giochi in cui bisogna sgozzare o squartare qualcuno. *[risate generali]*
Shuyo Murata: Ci sono tanti risvolti. Avendo lavorato su **Tokimeki Memorial**, ad esempio, ci siamo interrogati spesso sull'argomento del sesso. E ci siamo accorti che i giocatori apprezzavano il gioco anche perché non c'era sesso, ma solo amore platonico.
Hideo Kojima: Shuyo, comunque io avrei voluto avere qualche incontro ravvicinato con diverse ragazze di **Tokimeki** *[risate fragorose di tutto il team]*.

SC: Esiste una sorta di "età massima" per gli sviluppatori di videogiochi? Non facciamo nomi per decenza, ma alcuni rocker continuano a cantare pur avendo passato da tempo i 50 anni, fornendo di sé un'immagine non proprio esaltante. Riesce a immaginarsi fra venti o trent'anni ancora impegnato con questo lavoro?
Hideo Kojima: Domanda interessante. Il nodo della questione è che io conosco il modo di pensare dei miei coetanei. E comprendo il modo di pensare dei bambini, visto che ho un figlio. Ma non conosco alla perfezione le idee dei teen-ager, ad esempio. Mio Dio, adesso che ci penso ho quasi 40 anni *[risate totali]*! Il mio obiettivo col passare degli anni è quello di realizzare sempre giochi per i miei coetanei, anche quando avrà 50 o 60 anni. Ci saranno altri sviluppatori, ventenni o trentenni, che realizzeranno titoli per i giovani, visto che comprenderanno meglio il loro modo di pensare.
Shuyo Murata: Vorrei aggiungere che creare videogiochi richiede parecchia energia fisica, oltre che mentale. Per quanto mi riguarda, non so se riuscirei a fare ancora questo lavoro quando avrò 50 o 60 anni...

SC: E su questo possiamo anche chiudere. Un'ultima domanda: la data di uscita prevista per *Anubis*?
Hideo Kojima: Inizio 2003. Sarebbe in primavera, ma ogni volta che diciamo primavera, la gente dà per scontato che il gioco esca a maggio e invece vorremmo uscire prima. La versione PAL dovrebbe uscire leggermente dopo, ma non molto più tardi.

> "Il mio obiettivo col passare degli anni è quello di **realizzare sempre giochi per i miei coetanei**, anche quando avrà 50 o 60 anni. Ci saranno altri sviluppatori, ventenni o trentenni, che realizzeranno titoli per i giovani, visto che **comprenderanno meglio il loro modo di pensare**"
>
> Hideo Kojima

Copyright© 2002 Nokia. Nokia e Nokia Connecting People sono marchi registrati di Nokia Corporation. © 2002 Twentieth Century Fox Film corp. e Dreamworks LCC. Tutti i diritti riservati.
I servizi e le tariffe sono soggetti a cambiamenti. Le caratteristiche e il costo dei servizi possono subire modifiche senza obbligo di preavviso. La disponibilità di alcuni prodotti e servizi può variare da Paese a Paese. Controllare con il rivenditore Nokia più vicino. Variazioni sull'operatività e sulle tariffe possono dipendere dal tipo di carta SIM e dall'operatore

I seguenti modelli di telefoni cellulari Nokia sono compatibili con grafiche, loghi operatore e toni di chiamata: Nokia 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6510, 7650, 8210, 8310, 8850, 8890, 8910. I telefoni cellulari Nokia 6110, 6130, 6150, 7110, 8810, 9110i Communicator, 9210 Communicator, 9210i Communicator, supportano loghi e toni di chiamata. I telefoni cellulari Nokia 5110 e 5130 supportano i loghi mentre i modelli Nokia 8110i e 9000i Communicator supportano i toni di chiamata.

Connect to the future

L'emozione di Minority Report continua sul tuo telefono cellulare Nokia. Per i clienti Wind, viverla è ancora più semplice. Basta inviare un SMS con l'istruzione SCARICA + il CODICE DI PRODOTTO scelto al numero Wind 4510 o chiamare il 438843 e seguire le istruzioni*.

Loghi

SCARICA MIN REP | SCARICA PRECRIME2 | SCARICA PRECRIME | SCARICA EVERYRUN

SCARICA SYSTEM 46 | SCARICA DIGIEYE | SCARICA MAGLEV | SCARICA BADGE

Picture Messages

SCARICA REPORT | SCARICA PREBADGE | SCARICA MAGLEV 2 | SCARICA MAGFRONT

SCARICA DIGIEYE2 | SCARICA THESYSTEM

www.nokia.it

*Il costo della chiamata al 438843 da cellulare dual band Wind è di 46,49 centesimi di euro al minuto, IVA inclusa. Il costo di ogni SMS inviato al 4510 è di 12,40 centesimi di euro, IVA inclusa. Per ogni contenuto scaricato è previsto un costo aggiuntivo di 1 euro, IVA inclusa. Per maggiori informazioni sul servizio, su modalità, costi e modelli abilitati chiama il 158 o visita la sezione Telefonino di www.libero.it.

Acquista e scarica facilmente loghi, picture messages e screensaver animati.

1. Componi un SMS con il comando SCARICA seguito dal nome del logo scelto. Esempio SCARICA DIGIEYE
2. Invia l'SMS al numero Wind 4510
3. Quando riceverai sul tuo telefono cellulare il messaggio contenente la suoneria o la grafica scelta, segui semplicemente le istruzioni che appaiono sul display.

Collegati al sito www.nokia.it per scoprire molti altri toni di chiamata e grafiche tra cui scegliere.

WIND
Comunicare in un soffio.

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KONAMI TYO** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **PRIMAVERA 2003**

Silent Hill 3

Accendete tutte le luci e controllate che porte e finestre siano chiuse ermeticamente. **Super Console** prende coraggio e in un'intervista esclusiva al team di **Silent Hill** indaga su paura, mutilazioni e... er, **Project Zero**.

*Kazuhide Nakazawa è al suo esordio come direttore nella saga horror di Konami. In precedenza, si era occupato delle animazioni dei personaggi di **Silent Hill 2** e aveva diretto **Shadow of Memories** e **Keisei: Sacred Fist**.*

*Il sistema di controllo in **Silent Hill 3**, seppur sottoposto a rifiniture, non sembra subirà modifiche sostanziali, nel rispetto di una precisa volotà degli sviluppatori.*

Sebbene lo stand Konami fosse indubbiamente il migliore fra quelli presenti all'ultimo *Tokyo Game Show*, non tutti i titoli della casa di Solid Snake hanno attirato il pubblico nipponico in egual maniera. Così, mentre le code per provare **Anubis** (aka **ZOE2**) o **Winning Eleven 6 J.League** erano paragonabili a quelle del casello di Melegnano alla fine di agosto, giusto uno sparuto gruppo di temerari osava avventurarsi per le lande di Silent Hill. Ma non fatevi ingannare: l'atmosfera del survival horror poco si presta alla caotica kermesse giapponese e la brevità della demo giocabile realizzata dalla softco di Tokyo ha convinto molti a rimandare ad altra sede il giudizio sul terzo episodio della saga. Il girovagare di Heather, la protagonista di **SH3**, per un parco giochi abbandonato ha comunque permesso ai visitatori di ammirare l'ottimo lavoro svolto dagli sviluppatori sulla grafica del titolo: texture convincenti, modelli dettagliati ed effetti di nebbia, luce e distorsione donano uno splendore sinistro a un titolo che non dovrebbe deludere i fan della saga. Per scoprire maggiori dettagli su **Silent Hill 3**, **Super Console** si è fiondata nei nuovi uffici di Konami TYO, dove ha potuto incontrare Kazuhide Nakazawa, direttore del gioco, Hiroyuki Owaku, autore della sceneggiatura, e Akira Yamaoka, responsabile della parte sonora. Segue resoconto dettagliato dell'incontro.

Super Console: Nel nuovo episodio di *Silent Hill* avete inserito armi più potenti della classica pistola. Non c'è secondo voi il pericolo che l'atmosfera di gioco svolti verso il gore, alla *Resident Evil* per intenderci, pregiudicando il carattere da horror psicologico della saga?
Kazuhide Nakazawa: In molti, dopo aver provato il gioco all'ultimo *Tokyo Game Show*, hanno avuto l'impressione che **Silent Hill 3** possa essere un titolo più improntato all'azione che i suoi predecessori. Ma posso garantire che è solo nella demo presentata al *TGS* che c'è un quantitativo spropositato di azione. La direzione che abbiamo preso nello sviluppo è la medesima dei precedenti episodi. Abbiamo realizzato quella demo per mostrare principalmente i miglioramenti grafici e per fornire qualcosa di immediato ai visitatori della fiera: non è facile presentare un titolo come **Silent Hill 3** a uno show con mille luci, suoni e in cui una partita non dura più di un paio di minuti. In realtà la mitragliatrice si usa solo in una piccola parte del gioco.

SC: Quale approccio avete utilizzato per realizzare la sceneggiatura di questo episodio?
Hiroyuki Owaku: Nei primi due episodi il protagonista è un uomo, che va a Silent Hill perché ha delle precise ragioni per farlo. In questo terzo episodio, invece, il personaggio principale è una ragazza, una ragazza normale che vive in una città normale, che si trova, malgrado la sua volontà, in una situazione particolare. Un momento è al centro commerciale e l'attimo dopo si trova a dover fronteggiare mostri e strane creature. Inevitabile che si chieda "Perché io? Perché mi trovo in questa situazione? Perché?".

SC: C'è un motivo preciso per la scelta di una protagonista femminile?
Hiroyuki Owaku: Non c'è una ragione precisa, anche se crediamo che in questo modo il titolo possa piacere di più ai giocatori più giovani, nonché alle giocatrici.

SC: Quali legami avrà la trama con gli episodi precedenti?
Hiroyuki Owaku: Sarà collegata, ma preferisco non spiegare in che modo per non rovinare la sorpresa ai giocatori.

SC: *Silent Hill 3* avrà finali diversi come il suo predecessore?
Hiroyuki Owaku: In **Silent Hill 2** c'erano tre finali principali e diversi sotto-finali, finali meno importanti. Nel terzo episodio abbiamo mantenuto i sotto-finali, ma il finale principale ora è uno solo. A dire il vero volevo che fosse così anche in **Silent Hill 2**: un unico finale è decisamente meglio.

SC: Volete riproporre la possibilità di scegliere un differente livello di difficoltà per gli enigmi o opterete per un'unica modalità?
Hiroyuki Owaku: Si potrà scegliere. Sarà esattamente come accadeva in **Silent Hill 2**.

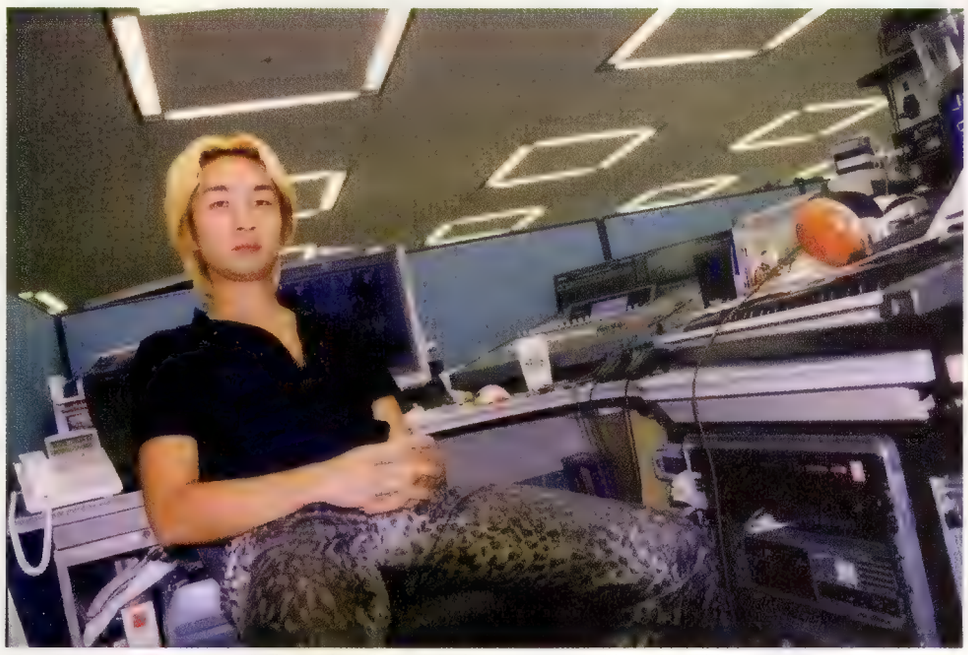
SC: Una domanda un po' complessa ora. Uno dei punti di forza di *Silent Hill* è sempre stata la trama: un giusto mix fra follia e soprannaturale a cui si affianca la possibilità di interpretare in vario modo gli indizi sparsi qua e là nel gioco. Ma tutti questi elementi, come i documenti trovati in giro o le connessioni fra i vari personaggi, hanno una coerenza finale o sono puramente "scenografici"?
Hiroyuki Owaku: Non è facile rispondere. Diciamo che "affrontiamo" ogni episodio di **Silent Hill** singolarmente, ma nelle nostre intenzioni è come se tutti i **Silent Hill** messi insieme fossero un unico gioco. Per questa ragione, abbiamo una sorta di filo conduttore per tutti gli episodi, una specie di canovaccio che abbiamo preparato durante lo sviluppo del primo capitolo. Ovviamente non eravamo affatto certi di realizzare un sequel e poi un altro, ma il primo **Silent Hill** è andato molto bene, quindi la serie è proseguita. Possiamo dire che concettualmente i vari episodi della saga sono già definiti, ma li elaboriamo nei dettagli di volta in volta.

SC: Ma nelle vostre menti è già tutto definito? Sapete già come tutti i vari pezzi del mosaico andranno al loro posto? L'impressione che si ha è che ci si trovi di fronte a una versione digitale di Twin Peaks, che sia impossibile cogliere l'essenza di *Silent Hill*, capire contro chi si stia lottando. Arriverà un momento in cui ai giocatori apparirà tutto con chiarezza?
Hiroyuki Owaku: Silent Hill è incentrato su due elementi, il cuore e l'ignoto. Quando si combatte con un mostro, si combatte contro le proprie emozioni, contro i propri sentimenti, contro l'ignoto. Lovecraft diceva "la paura è l'ignoto". Si ha paura di ciò che non si conosce.
Se vi dicessimo "ok, state lottando contro questo o quello", sarebbe la fine di **Silent Hill**, sarebbe la negazione di tutto ciò che abbiamo fatto finora. Magari in futuro riveleremo tutto con chiarezza, ma al momento non abbiamo nessuna intenzione di farlo. Nei forum giapponesi molti utenti trattano spesso questo argomento, discutendo gli indizi trovati nei vari **Silent Hill**.

SC: Cambiamo completamente argomento. Il comparto audio di *Silent Hill 2* ha davvero pochi eguali su PlayStation2. Come vi siete comportati con soundtrack ed effetti sonori in questo sequel?
Akira Yamaoka: L'approccio è stato fondamentalmente il medesimo di quello utilizzato con **Silent Hill 2**, ma ho cercato di scavare ancora più nel profondo, di realizzare qualcosa che facesse capire all'istante le emozioni dei protagonisti, qualcosa di ancora più cupo, in un certo senso. Il soundtrack è naturalmente horror, ma vuole anche esprimere tristezza. Da un punto di vista artistico credo di aver fatto un buon lavoro con la colonna sonora di **Silent Hill 2** comunque, quindi la direzione in questo episodio sarà più o meno simile.

SC: Avete utilizzato strumenti musicali "veri" per la colonna sonora?
Akira Yamaoka: Ho utilizzato molto la chitarra, cercando di evitare suoni troppo "digitali", proprio perché voglio trasmettere sensazioni umane, emozioni che difficilmente possono essere collegate a un suono generato da un computer. Voglio un suono più "naturale".

SC: Potremo contare sul supporto DTS o Dolby Digital?
Akira Yamaoka: Nessuno dei due e vi spiego perché. Diverse persone adesso hanno un sistema DD5.1, ma la maggioranza degli utenti utilizza ancora l'audio del televisore. Volevo che tutti potessero essere nelle medesime condizioni e non privilegiare una nicchia di giocatori, quindi ho optato per il classico suono stereo. Quindi abbiamo utilizzato le medesime librerie Sony sfruttate in **Silent Hill 2**, ma senza S-Force.



*Oltre a lavorare alla colonna sonora di **Silent Hill 3**, Akira Yamaoka si sta ora occupando del soundtrack del nuovo **Contra** per PS2.*

SC: Dal punto di vista grafico i miglioramenti sono evidenti. Quali tecniche avete utilizzato per raggiungere questi risultati?
Kazuhide Nakazawa: Senza scendere nel dettaglio, abbiamo imparato a sfruttare l'hardware in maniera più efficiente, eliminando cioè tutte le cose che non ci servivano. E' tutta una questione di bilanciamento delle risorse della console.

SC: Il secondo episodio di *Silent Hill* è stato diretto da Akihiro Imamura. Come mai questo passaggio di consegne? Di cosa si sta occupando Imamura-san in questo momento?
Kazuhide Nakazawa: Imamura-san è diventato il producer della serie **Silent Hill**. Possiamo dire che è a capo del franchise. Non è scomparso nel nulla *[ride]*. In virtù di questo passaggio e del lavoro che avevo svolto su **Silent Hill 2**, Konami TYO ha deciso di affidare a me la direzione del terzo episodio.

> "Esistono diversi modi per **affrontare il tema dell'horror** e con **Silent Hill** cercheremo di sperimentare **metodi sempre nuovi per trasmettere la paura**"
>
> Hiroyuki Owaku

SC: Sempre parlando del secondo episodio, alcune scene del gioco sono incredibilmente esplicite. Qual è il limite quando si parla di violenza, o sesso, nei videogames, secondo voi?
Kazuhide Nakazawa: E' vero che **Silent Hill 2** era molto esplicito in certi frangenti, ma l'importante secondo me è che le scene contenenti violenza o sesso nel gioco non fossero fini a se stesse. Facevano parte del concept che noi avevamo realizzato, un concept che volevamo fosse profondamente differente da tutti gli altri giochi presenti sul mercato in quel periodo. Volevamo che gli utenti avessero un mondo completamente diverso con **Silent Hill 2**. Il risultato è stato che alcuni acquirenti del gioco hanno apprezzato molto questa scelta, mentre ad

***Silent Hill 3** ambisce ad essere il più spaventoso episodio della serie. Non facciamo fatica a crederlo...*

*C'è solo **Silent Hill** nel passato lavorativo di Hiroyuki Owaku: lo sceneggiatore ha lavorato alla trama di tutti i tre episodi della serie.*

*I nuovissimi uffici diKonami TYO si trovano ora in un moderno complesso in una zona tranquilla di Tokyo: il team di **Silent Hill 3** occupa una buona fetta del 42° piano di uno dei due edifici.*

altri non è piaciuta affatto. Sapevamo che le nostre scelte avrebbero creato parecchia controversia nell'ambiente videoludico. Con questo terzo episodio abbiamo cercato di realizzare un titolo per coloro che hanno apprezzato il linguaggio visivo esplicito di **Silent Hill 2**. Anzi, questo seguito sarà ancora più esplicito: qualcuno potrà considerarlo eccessivo, ma l'importante per noi è che ci aiuti a trasmettere il messaggio che vogliamo.

> "**Un limite per noi sono le amputazioni**: non vogliamo mostrare gambe o braccia recise"
>
> Kazuhide Nakazawa

SC: Possibile che non vi siate posti alcun limite nello sviluppo di *Silent Hill 3*? Ci sarà qualcosa che vi farà dire "basta, questo è troppo"...
Kazuhide Nakazawa: Un limite per noi, ad esempio, sono le amputazioni: non vogliamo mostrare gambe o braccia recise... E' troppo. Quello che mi preme sottolineare, a costo di diventare ripetitivo, è che l'elemento visivo horror ci serve per sottolineare le emozioni dei protagonisti, per sottolineare lo stress psicologico che vivono. Non infiliamo scene gore tanto per farlo. Vogliamo aumentare la paura nel giocatore.

SC: Non temete la reazione dell'opinione pubblica? La violenza nei videogiochi è un argomento che viene rispolverato in continuazione dai media di mezzo mondo... Per non parlare della censura: molte scene di *Silent Hill 2* sono state tagliate in diversi Paesi perché ritenute troppe esplicite.
Kazuhide Nakazawa: Si potrebbe discutere all'infinito sulla questione. Le scene cruente sono parte integrante del gioco, ma non è l'unico metodo che utilizziamo in **Silent Hill 3** per trasmettere la paura al giocatore. C'è l'ambientazione cupa, la musica, il susseguirsi di certi eventi... Vorrei farvi qualche esempio di situazioni paurose in **Silent Hill 3**, ma non voglio rivelare troppo quindi mi tocca stare zitto. Comunque, per sintetizzare, io credo che si dovrebbe guardare il gioco nel suo complesso, senza soffermarsi unicamente sull'elemento gore, se così si può chiamare.

SC: Avete avuto occasione di provare *Project Zero*? Il titolo Tecmo sembra profondamente influenzato da *Silent Hill*...
Hiroyuki Owaku: Vi avviso. Qui abbiamo opinioni molto diverse su **Project Zero**... *[ride]*
Akira Yamaoka: Secondo me è un clone di **Silent Hill**. Ci hanno copiato.
Hiroyuki Owaku: Io credo sia un titolo diverso da **Silent Hill**: è un gioco con un horror indirizzato a un pubblico giapponese. Hanno preso una direzione differente. Se avessero chiesto a me di sviluppare un titolo solo per il mercato asiatico, avrei fatto molte cose come il team di **Project Zero**. Ma non sono sicuro che un'audience americana o una europea possano apprezzare appieno il gioco. Con **Silent Hill** cerchiamo di realizzare un titolo per i giocatori di tutto il mondo e non solo per quelli del nostro Paese.

SC: Qualunque sia il titolo da cui hanno preso ispirazione gli sviluppatori di Tecmo, non c'è dubbio che *Silent Hill* sia per molti versi una serie seminale in ambito videoludico. Avete toccato, e state toccando, temi che molte software house hanno paura di affrontare. Quale effetto vi fa far parte di un team così all'avanguardia nello sviluppo di videogames?
Kazuhide Nakazawa: Forse è vero che sviluppiamo giochi che altri non hanno mai fatto in passato o che hanno paura di fare ma, in tutta onestà, non è che ci importi molto di quello che fanno gli altri. Noi cerchiamo di fare il nostro lavoro e di esprimere attraverso la serie di **Silent Hill** le nostre idee. Il fatto che altri seguano la nostra direzione è solo una conseguenza di questo. Non è certo voluto.

SC: Visto che stiamo parlando dei pregi di *Silent Hill*, facciamo un accenno a quello che alcuni utenti ritengono sia invece un grosso difetto di *Silent Hill 2*: il sistema di controllo. E' innegabile che, in occasione di cambi d'inquadratura o in situazioni particolarmente concitate, il giocatore possa rimanere disorientato e quando si hanno due nemici che vogliono farti la pelle, non è il massimo sentire di non avere il controllo totale sul protagonista.
Kazuhide Nakazawa: So che potrà sembrare strano, ma per i primi due **Silent Hill** abbiamo realizzato un simile sistema di controllo di proposito. Il protagonista è un uomo normale, non un marine professionista addestrato nei combattimenti. Volevamo che i giocatori percepissero che è un uomo che lotta per la propria sopravvivenza, un uomo in una situazione di panico, ed è quindi normale che non si muova completamente a proprio agio. Per quanto riguarda i cambi d'inquadratura, in **Silent Hill 2** avevamo due persone del team che lavoravano sulle telecamere. Essendo due individui diversi, avevano opinioni differenti su come inquadrare la scena e concordo quando affermate che a volte il risultato poteva essere migliore. Per questo motivo abbiamo utilizzato solo uno dei due, quello che ritenevamo il migliore, per le inquadrature di **Silent Hill 3**: possiede il know-how, avendo lavorato sui prequel, ed essendo da solo stavolta il risultato dovrebbe essere più "omogeneo".

SC: Siamo d'accordo sul trasmettere l'emozione di panico dei protagonisti, ma non credete che il sistema di controllo di questo genere di giochi andrebbe in parte rivisto? Non ritenete che il tutto sia troppo "rigido"?
Kazuhide Nakazawa: Concordo e ritengo che in **Silent Hill 3** sia leggermente migliorato. Ma vorrei che non perdeste di vista il "cuore" di questo gioco: è un gioco di lotta, di sopravvivenza, è un gioco in cui bisogna fuggire a volte... Quando ci si trova ad affrontare un nemico, o peggio più nemici contemporaneamente, deve entrare per forza una componente di strategia: il giocatore deve rimanere lucido ed elaborare una strategia in pochissimo tempo. Anche il sistema di controllo, come tutti gli elementi del gioco, ruota intorno alla paura.
Hiroyuki Owaku: Io ritengo che il sistema di controllo debba essere ancora più istintivo: il controller deve percepire immediatamente quello che c'è nella testa del giocatore. E sicuramente lavorerò in questa direzione in futuro.

SC: Un altro aspetto che ha deluso alcuni possessori di *Silent Hill 2* è stata la scarsa varietà dei nemici. Cosa possiamo aspettarci dal terzo episodio in questo senso?
Kazuhide Nakazawa: Parecchi miglioramenti. Non solo c'è molta più varietà di nemici, ma l'IA di cui sono dotati consente loro di agire in modi completamente differenti l'uno dall'altro. Quindi due nemici identici possono comportarsi in maniera assolutamente diversa.

SC: Finora i survival horror si sono divisi a grandi linee in due filoni, con il primo incentrato sull'horror "materiale", alla *Resident Evil*, e il secondo su un horror psicologico, alla *Silent Hill* appunto. Secondo voi esiste una terza via per affrontare il tema horror nei videogames? *Silent Hill* rimarrà sempre nel proprio filone o si evolverà in maniera differente?
Hiroyuki Owaku: Esistono diversi modi per affrontare il tema dell'horror e con **Silent Hill** cercheremo di sperimentare metodi sempre nuovi per trasmettere la paura. In molti credono che gli unici due modi per descrivere la paura in un videogioco siano quelli da voi descritti, che, in sostanza, non esista una terza via. Sta a noi trovarla e in questo sta il bello del nostro lavoro. Dobbiamo cogliere di sorpresa i giocatori.

SC: Proprio in questi giorni, si sta parlando sempre più spesso dell'episodio online di *Resident Evil*. Avete mai pensato a qualcosa di simile per *Silent Hill*?
Kazuhide Nakazawa: Ci abbiamo pensato, ma per il momento non ci interessa. Non esiste ancora un numero sufficiente di utenti per prendere in considerazione lo sviluppo di un titolo online.

ACTIVISION

activision.com

PlayStation 2

GAMECUBE

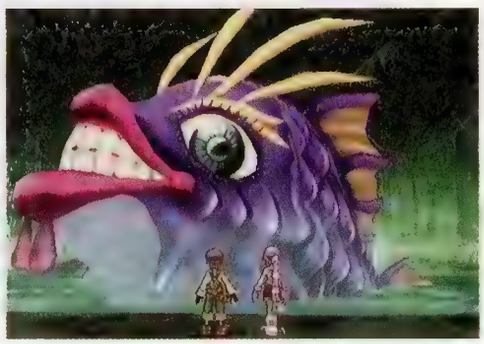
RALLY FUSION

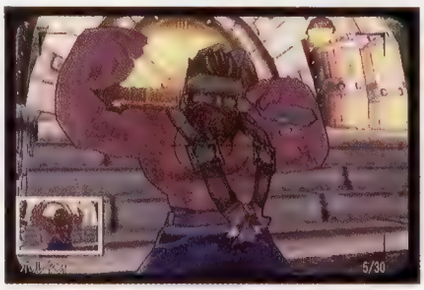
RACE OF CHAMPIONS and RACE OF CHAMPIONS EVENT TM & © 2000 International Media Productions S.A.M. © International Motorsport Promotions S.A. Licensed by International Media Productions S.A.M. and Licensing Management International Ltd. RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS GAME © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Activision is a registered trademark and Rally Fusion is a trademark of Activision, Inc. and its affiliates. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SONY** SVILUPPATORE **LEVEL-5** GENERE **ACTION/RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **28 NOVEMBRE**

Dark Chronicle

La distribuzione durante il *Tokyo Game Show* di un DVD dimostrativo del sequel di **Dark Cloud** ci ha permesso di scoprire nuovi dettagli circa l'imminente action RPG Sony.





Gli NPC si mettono in posa quando sono inquadrati dalla macchina fotografica.

A giudicare dalle sezioni giocabili e dai filmati contenuti nel disco di prova, Level-5 sembra aver imparato dagli errori commessi in passato durante lo sviluppo di **Dark Cloud**. Per scongiurare i problemi di ripetitività dell'azione di gioco che affliggevano il prequel, non si sono limitati ad alternare esplorazioni di dungeon a costruzioni di città, ma hanno inserito diversi eventi speciali e sottogiochi.

Nella demo è presente una breve sezione di gioco in cui Yuris viene incaricato da un amico di scattare una fotografia ad una graziosa ragazza di nome Alice che si trova da qualche parte in città. Armato della sua macchina fotografica, il protagonista deve esplorare un centro abitato di dimensioni ragguardevoli affollato di persone con cui si può interagire liberamente. La città è abbellita da una grande varietà di edifici e strutture dallo stile fumettoso che ben si lega con la tecnica di cel shading. In ogni momento Yuris può estrarre la sua macchina fotografica e riprendere scenari o persone, automaticamente archiviate in un album. Sebbene la demo termini non appena si è consegnata la fotografia, in un filmato presente nel DVD si ha la conferma della non estemporaneità di questo safari fotografico, tramite il quale si potranno ottenere oggetti necessari al proseguimento dell'avventura.

Sempre all'interno della medesima clip compaiono alcuni dei minigame contenuti nel gioco. In uno di questi si vede Yuris impegnato nella pesca con la canna allo scopo di procurarsi prede utili come item oppure merce di scambio. Diversi tipi di esche e canne sono equipaggiabili in modo da adattarsi alle specie di pesce che si vuole catturare. Yuris è inoltre ripreso mentre gioca a golf in un ampio scenario con torrenti, ponti e colline. Il sistema di gioco impiegato è simile quello già visto in altri titoli golfistici quali **Everybody Golf**. Attualmente non è ancora chiaro lo scopo del gioco, ma il fatto che si utilizzi come palla una sfera di potenziamento lascia intendere che sia legato all'evoluzione del personaggio. Infine il filmato illustra la possibilità di allevare dei pesci all'interno di un acquario per poi utilizzarli in prove di velocità. A giudicare da quanto visto si dovrebbe poter scommettere sulle gare in stile Chocobo Race di **Final Fantasy VII**.

Un unico dungeon è disponibile nella demo, il cui schema di gioco ricordava quello del precedente episodio. Eliminando nemici ed aprendo forzieri, si devono cercare uno o più oggetti necessari per accedere al livello successivo (in questo caso una sega con la quale abbattere un albero da utilizzare come ponte). Non mancano comunque i miglioramenti, il più consistente dei quali è la possibilità di utilizzare alternativamente entrambi i protagonisti. Monica è la più adatta al combattimento, in particolar modo quello corpo a corpo. Inoltre la sua capacità di trasformarsi nei nemici gli permette di copiare i loro attacchi e addirittura fingersi loro amica per carpire importanti informazioni. Nonostante sia principalmente un inventore, Yuris riesce comunque a rendersi utile in battaglia grazie alla sua pistola. La sua vera potenzialità combattiva però si scatena quando sale a bordo dei suoi robot che incrementano esponenzialmente la sua forza e resistenza. Entrambi i protagonisti hanno inoltre acquisito la capacità di sollevare oggetti e cadaveri di nemici sconfitti da utilizzare come armi da lancio. Strutturalmente i dungeon presentano ancora la medesima morfologia labirintica che però, grazie al maggiore dettaglio delle ambientazioni, risulta meno ridondante agli occhi del giocatore. Ad esempio la foresta da noi visitata presentava ai lati della strada percorribile una vegetazione particolarmente fitta, oltre a suggestivi sciami di lucciole che orbitano attorno ai personaggi.

Sfortunatamente il DVD dimostrativo distribuito al TGS non includeva la possibilità di costruire i villaggi mediante il Georama System, quindi non c'è stato possibile testare i miglioramenti apportati al sistema. Per sfogare le nostre velleità edilizie non ci rimane che attendere la versione giapponese del gioco prevista per la fine di novembre. Per l'occidente si dovrà invece aspettare fino all'inizio del prossimo anno.

Intervista a **Kentaro Motomura** (SCEI)

Motomura-san non è forse lo sviluppatore più famoso che il Paese del Sol Levante possa vantare in questi ultimi anni, ma in SCEI il produttore di **Wild Arms** gode di una notevole reputazione, complice il buon successo ottenuto dal suo primo lavoro su PlayStation2, **Dark Cloud**. Attualmente impegnato su **Dark Chronicle**, Kentaro Motomura è stato raggiunto da **Super Console** in quel di Tokyo per una breve chiacchierata sul suo prossimo, atteso RPG.

Super Console: Il team di sviluppo di *Dark Chronicle* è il medesimo di *Dark Cloud*?
Kentaro Motomura: Sì, quasi interamente.

Super Console: *Dark Cloud*, *Dark Chronicle*... Come mai quest'ossessione con il termine "dark"? Non crede che la percezione del grande pubblico verso il vostro gioco possa rivelarsi errata con un termine così forte?
KM: Personalmente non impazzisco per il termine "dark". Ma **Dark Cloud** ha avuto un discreto successo e sebbene **Dark Chronicle** non sia un sequel a tutti gli effetti, volevamo che fosse chiara che la nostra è una serie di giochi, quindi abbiamo mantenuto l'aggettivo per "richiamare" il predecessore.

SC: Cosa si possono aspettare da questo sequel gli utenti che hanno apprezzato *Dark Cloud*?
KM: La ragione principale del successo di **Dark Cloud** era data dalla libertà con cui era possibile creare armi e usare oggetti, e dal Georama con cui modellare le città. Per **Dark Chronicle** abbiamo lavorato sui medesimi concetti, cercando di ampliare questa libertà e di dare la possibilità al giocatore di fare ancora più cose: non posso scendere in dettaglio, ma se giocherete a **Dark Chronicle** capirete immediatamente cosa intendo. Inoltre, per chi non ha giocato al prequel, vorrei evidenziare la profondità della storia, fondamentale per far immedesimare il giocatore nell'avventura.

SC: Per certi versi non crede sia una contraddizione puntare sulla libertà per il giocatore e poi avere una storia che renda il tutto abbastanza lineare?
KM: La trama è fondamentale: il punto cruciale è vedere quanto sia invasiva rispetto al resto del gioco. **Dark Chronicle** è un po' come **Super Mario Sunshine**, a grandi linee: si possono visitare un sacco di posti, fare cose diverse, non si è obbligati a seguire una certa sequenza di eventi... Diciamo che, dovendo quantificare, è solo nel 10% del gioco che bisogna eseguire determinate azioni per proseguire. In generale il giocatore può fare quello che vuole: si può pescare, tanto per fare un esempio, oppure divertirsi con un mini-racing game. Abbiamo speso un sacco di tempo e di energie per aggiungere cose da fare nel gioco. In generale, abbiamo cercato di stare attenti ad ogni dettaglio: per le voci dei protagonisti abbiamo ingaggiato attori professionisti, ad esempio.

SC: Il Georama ha avuto un'importanza fondamentale nel primo *Dark Cloud*. Come avete pensato di ampliare questo concetto nel sequel?
KM: In **Dark Cloud** c'erano alcune case, ponti o altri elementi che si potevano mettere in una sola città. In pratica, in ogni città c'era un limite agli elementi che potevano essere inseriti. In **Dark Chronicle** non c'è alcun limite. Ma ci sono molte altre differenze rispetto al prequel. E' possibile, ad esempio, costruire un bungalow semplicemente avendo del legno: invece di piazzare semplicemente una casa sulla mappa, si inizia a costruire una casa. Inoltre è possibile operare sui dettagli in maniera decisamente maggiore: modificare leggermente la casa, cambiarne il colore... In **Dark Cloud** quando si costruiva una casa, la casa apparteneva automaticamente a qualcuno. In **Dark Chronicle** è possibile edificare una casa e farla abitare da qualsiasi cittadino si voglia.

SC: A proposito di cittadini, esiste qualche forma di interazione fra i vari NPC?
KM: Il tema principale di **Dark Chronicle** è il passato e in un certo senso il futuro. Quando costruisci una casa e la fai abitare da un NPC, il futuro cambia: puoi metterci dei bambini e creare un futuro a tuo piacimento, vedere il futuro che prende forma. Questa è l'essenza di **Dark Chronicle**: non ci siamo limitati ad avere un NPC che parla con un altro NPC, ad esempio, e cose simili. Non posso scendere in dettaglio perché voglio che sia una sorpresa per i giocatori, ma... Diciamo che se si vuole avere un cuoco a disposizione in futuro, bisogna avere qualcuno che faccia pratica di cucina nel presente. Non fatemi dire altro... *[ride]*

SC: Graficamente il titolo sembra molto migliorato...
KM: Credo che molto sia da imputare all'utilizzo del toon shading. Certo, come tecnica non è più molto originale, visto che viene sfruttata da un sacco di sviluppatori, ma ritengo ci sia una differenza importante: quando le software house giapponesi utilizzano il toon shading tendono a conferire alla grafica un look "da anime", mentre con **Dark Chronicle** abbiamo utilizzato un approccio diverso. La nostra fonte d'ispirazione sono stati i libri da colorare per i bambini, non gli anime. Quello che abbiamo cercato di fare è stato di donare maggior "calore" ai personaggi, di renderli più vivi. Quando abbiamo iniziato lo sviluppo di **Dark Chronicle** immaginavamo già che, arrivati a fine 2002, il toon shading sarebbe stato estremamente popolare. E' per questo che abbiamo cercato di fare qualcosa di diverso.

SC: Avete avuto qualche problema tecnico ad utilizzare il toon shading?
KM: Non proprio. Tecnicamente non è semplicissimo usare il toon shading, ma nemmeno impossibile. La parte difficile è evitare di rendere impersonale la grafica. Per il prossimo episodio, comunque, non credo ricorreremo al toon shading. Sta diventando una tecnica troppo comune.

> "La nostra fonte d'ispirazione sono stati **i libri da colorare per i bambini**, non gli **anime**."

SC: Come mai avete scelto di regalare una demo del gioco all'ultimo Tokyo Game Show?
KM: Crediamo che giocare con **Dark Chronicle** sia un modo più efficace per promuovere il titolo che vederlo sulle riviste o nelle pubblicità. E vogliamo un feedback concreto, sia positivo che, eventualmente, negativo. Con il primo **Dark Cloud**, ad esempio, abbiamo cambiato il look del protagonista prima dell'uscita del gioco perché diversi visitatori del TGS avevamo dichiarato di non esserne troppo entusiasti. Un feedback di questo tipo è essenziale.

SC: Stiamo vedendo un numero sempre maggiore di titoli incentrati sull'online. Qual è la sua opinione sull'online gaming?
KM: Come tutti, sono molto interessato agli sviluppi che l'online gaming potrà avere, ma per quanto riguarda gli RPG c'è ancora molto spazio per lavorare su giochi "tradizionali". Per questo motivo preferisco lavorare su RPG offline ancora per un bel po'.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SEGA** SVILUPPATORE **HITMAKER** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **PRIMAVERA 2003**

Virtual On Marz

Per mano di Hitmaker, Sega ambisce a colmare una lacuna importante della softeca PlayStation2, quella che separa il mecha game "anime style" **ZOE2** di Konami dall'ultra macchinoso e complesso **Armored Core** di From Software.

Inattesa presenza all'ultima edizione del *Tokyo Game Show* era senz'altro **Virtual On Marz**, l'ultima iterazione di una storica serie di mech simulator arcade concepita da Sega verso la metà degli anni Novanta e poi riproposta sui sistemi Saturn e Dreamcast. Ora tocca a PlayStation2. Sviluppato da Hitmaker ed in arrivo in Giappone solo per la primavera del 2003, **VOM** amplifica il concept su cui si sono erette le passate edizioni del franchise introducendo uno Story Mode composto da una sequenza di combattimenti contro molteplici mech (detti "Virtualoids") contemporaneamente piuttosto che limitarsi a riproporre incontri esclusivamente uno contro uno. A sottolineare questa introduzione, la demo portata in fiera offriva la possibilità di partecipare esclusivamente al primo livello di questa inedita modalità, senza dare ad intendere l'eventuale inclusione di una più tradizionale (sebbene appaia alquanto probabile). Ai comandi di Temjin, uno dei virtualoids storici della saga, si era invitati ad attraversare un canyon marziano punteggiato di mech in numero e grado di ostilità crescente. Il percorso era idealmente diviso in tappe, l'accesso alle quali avveniva in maniera sequenziale guadagnando la vittoria in ognuna delle battaglie che vi avevano luogo. Nel corso di alcuni combattimenti si era inoltre affiancati da un mech alleato governato dalla CPU che oltre a fornire l'intuibile sostegno bellico commentava l'evolversi degli eventi complimentandosi dell'abilità dell'utente o invocandone il soccorso. Il livello dimostrativo aveva termine con l'inevitabile scontro con un boss finale di ragguardevoli dimensioni, nella fattispecie una sorta di carro armato corazzato dalla potenza di fuoco dirompente.

Al di là dello Story Mode, un'altra novità significativa di **VOM** coinvolge il sistema di controllo che sembra abbandonare l'impiego contemporaneo dei due stick analogici per far posto ad un modello di interazione più tradizionale, con la levetta sinistra deputata alla guida del mech ed i tasti principali all'esecuzione di salti, sprint e attacchi dalla breve e lunga distanza. Un sistema di lock-on alquanto schizofrenico invitava all'impiego costante dei tasti dorsali per sistemare una telecamera tendenzialmente disobbediente. La speranza è che il sistema di controllo e di regia virtuale fossero ancora da sistemare all'epoca della nostra prova. Del resto appare improbabile che Hitmaker ignori totalmente i due stick montanti sul DualShock2, e l'annuncio della commercializzazione contestuale al gioco di una periferica ad hoc equipaggiata con una coppia di stick lascia supporre che di fatto l'assetto predisposto per la fiera fosse del tutto provvisorio. Staremo a vedere.

VOM includerà inoltre una modalità multiplayer aperta alla partecipazione di quattro giocatori contemporaneamente, ma non è al momento noto se avrà luogo solo attraverso il classico split-screen, oppure offrirà alternative come l'i.LINK e l'online. Secondo alcune fonti il numero di mech selezionabili ammonterà ad otto ed ognuno di essi sarà potrà essere sottoposto a modifiche di cui se ne ignorano i dettagli.

Dal punto di vista tecnico, **VOM** privilegia visibilmente un'estetica "da coin-op", con colori sgargianti ed effetti speciali al tempo stesso classici e rudimentali. Niente di lontanamente paragonabile a quanto offerto da **ZOE2**, ma è evidente la diversa filosofia stilistica di fondo. I modelli dei virtualoids godono di un buon numero di dettagli e sono ammantati da texture di buona fattura. Lo stesso non può dirsi dei fondali, nella demo alquanto insipidi e privi di attrattiva. Di converso si segnala un frame rate apparentemente in grado di veleggiare con agio sui 60 fotogrammi al secondo anche con quattro mech a video contemporaneamente ed in situazioni particolarmente concitate.

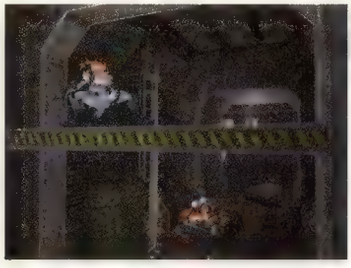
Nell'attesa di approfondire la conoscenza del primo **Virtual On** per PlayStation2, non resta che incrociare le dita e sperare in una valida alternativa arcade all'ormai egemonico punto di riferimento dell'utenza Sony, al secolo **Armored Core**.

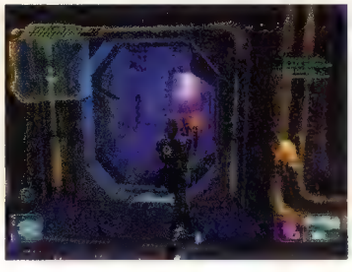
*Sebbene lascino alquanto a desiderare da un punto di vista prettamente tecnico, gli effetti pirotecnici di **VOM** si sposano perfettamente con lo stile grafico generale, amante dei colori accessi e vivaci, come da tradizione della serie.*

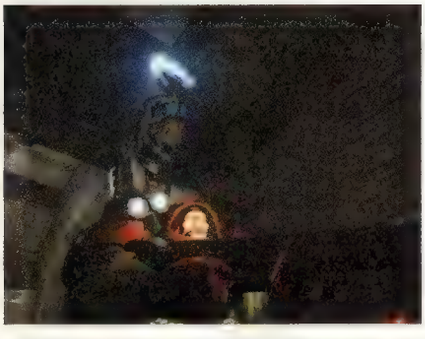
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **VIVENDI/CAPCOM** SVILUPPATORE **BLIZZARD/NIHILISTIC** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **N/A** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **FINE 2003**

StarCraft Ghost

Immaginate un'improbabile fusione fra **Halo** e **MGS2**, elevate il risultato a potenza e collocatelo nell'universo ritratto dagli RTS della serie **StarCraft**. Ecco, **StarCraft: Ghost** minaccia di essere proprio quello che avete in mente.







*In **StarCraft: Ghost** gli appassionati degli RTS Blizzard potranno trovare affascinate affrontare vecchie conoscenze (in questo caso uno Zerg) da un inedito punto di vista.*

Virtual On Marz non è stata l'unica sorpresa dell'edizione 2002 del *Tokyo Game Show*. Blizzard Entertainment ha infatti approfittato della fiera nipponica per annunciare la sua prima produzione per console dopo anni spesi a sviluppare quasi esclusivamente strategici in tempo reale per PC (vedi le serie **StarCraft** e **WarCraft**). Ancor più sorprendentemente, il titolo presentato in fiera differisce fortemente dalla tipologia di giochi su cui la software house americana ha fondato la sua reputazione, collocandosi nientemeno che nel genere degli action-stealth game in terza persona. L'unico legame che unisce **StarCraft: Ghost** alle passate produzioni Blizzard è lo scenario nonché i protagonisti in cui prenderà forma l'esperienza ludica. Come il titolo lascia intendere, ci riferiamo all'universo sci-fi di **StarCraft** che il giocatore potrà per la prima volta visitare da un punto di vista più "personale" assumendo il ruolo di Nova, una combattente estremamente abile al soldo di una non meglio identificata unità paramilitare denominata Ghost. Al suo comando si dovranno portare a termine una serie di missioni narrativamente collegate fra loro che vedranno Nova impegnata tanto in azioni di infiltrazione ed attacco solitarie, quanto in operazioni di gruppo su ampia scala con l'eventuale supporto di unità di terra e aria, alcune delle quali liberamente pilotabili dall'utente.

Le abilità di Nova sono numerose in virtù dei ben 20 anni di duro addestramento psicofisico a cui è stata sottoposta e comprendono la possibilità di scavalcare in un lampo mura e recisnioni, di camminare o appendersi sulle/alle/dalle corde, di ascendere stretti pozzi e condotti verticali puntando opportunamente gambe e braccia, di scattare alla velocità del suono, di celarsi alla vista di eventuali guardie usando un sistema mimetico in stile *Predator*, di manomettere veicoli ed apparecchi elettronici per impedirne l'uso e di attaccare contemporaneamente molteplici nemici appartenenti alle tre diverse razze starcraftiane Terran, Zerg e Protoss. Nulla è noto circa l'identità dei veicoli pilotabili da Nova, ma è certa la loro familiarità per i conoscitori del mondo di **StarCraft**. Non mancheranno massicci BattleCruiser e Siege Tank da "invocare" nel corso delle battaglie più furibonde, mentre un ricco catalogo di mezzi d'offesa come il Gauss Rifle ed il lanciafiamme daranno modo alla protagonista di sfondare le linee nemiche con la dovuta determinazione.

Infiltrazione tattica e guerre furibonde sembrano quindi intersecarsi nella trama di gioco proposta da Blizzard, la cui tessitura è stata affidata al team di sviluppo Nihilistic Software (composto da veterani dell'industria che hanno lavorato in passato a progetti come **Descent**, **Dark Forces**, **Indiana Jones e La macchina Infernale**, **Prince of Persia 3D** e **Vampire The Masquerade**) e il cui finanziamento vedrà la collaborazione di – udite, udite – Capcom.

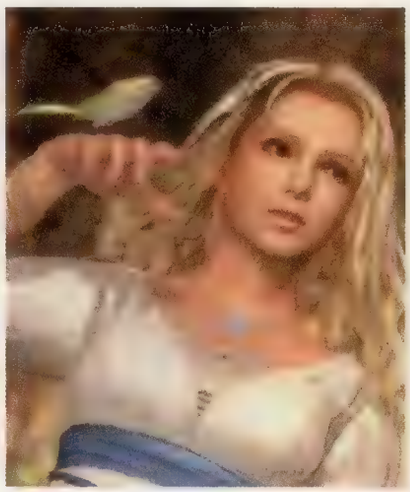
Sebbene sia previsto per PlayStation2, Xbox e GameCube (ma non per PC), **StarCraft Ghost** è al momento in fase di assemblaggio sulla console Microsoft (a cui si riferiscono le foto) da cui sembra deriveranno le versioni per i sistemi di Nintendo e Sony. Sebbene il team di sviluppo assicuri l'adeguato sfruttamento di ognuna delle due tecnologie "minori", è difficile cancellare il sospetto che quella Sony possa non beneficiare della particolare attenzione che merita. Ma, per adesso, diamo fiducia ai nichilisti.

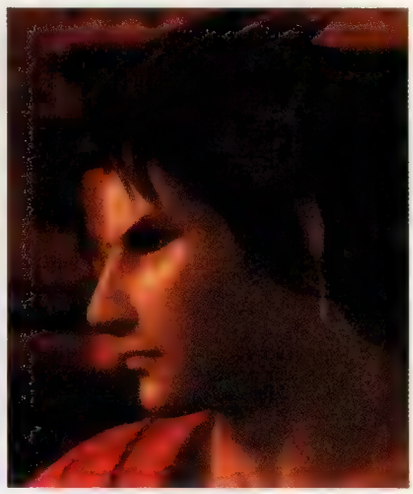
La commercializzazione di **StarCraft: Ghost** è attualmente prevista per la fine del 2003. Entro quella scadenza avremo senz'altro il tempo ed il modo di indagare sulle qualità tecniche della versione PlayStation2 di un titolo decisamente promettente.

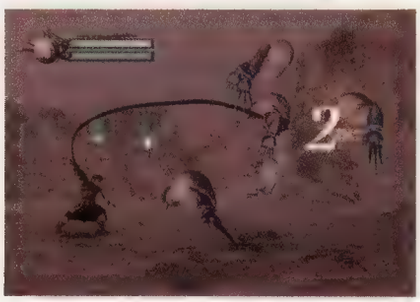
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **TECMO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **15 NOVEMBRE**

Rygar: the Legendary Adventure

Tecmo dimostra al mondo intero che quando si tratta di rispolverare i classici degli anni '80, Konami non è l'unica casa a possedere il tocco magico...







Il soundtrack del gioco, composto quasi interamente da pezzi di musica classica, è stato eseguito addirittura dall'Orchestra Filarmonica di Mosca.

Tramite il Diskarmor è possibile non solo fare a fette i nemici, ma distruggere una serie infinita di elementi dei fondali, come statue, colonne, portoni...

*Pur essendo modelli tridimensionali ricoperti di texture, i nemici hanno mantenuto un look tipico delle produzioni da sala giochi degli anni '80. Onore a Tecmo per essere riuscita a riproporre in chiave moderna molti degli elementi che hanno fatto la fortuna di **Rygar** nel secolo scorso.*

Fra le sorprese più piacevoli dell'ultimo *Tokyo Game Show* figura senza dubbio **Rygar: the Legendary Adventure**. L'ultima build presentata da Tecmo al pubblico giapponese ha infatti colpito sia per l'eccellente comparto grafico che per la buona giocabilità, proiettando l'action game nel cospicuo roster dei titoli da tenere d'occhio nei prossimi mesi. Come accennato su queste stesse pagine, Satoshi Kanematsu e il suo team hanno mantenuto intatti ben pochi elementi del **Rygar** con cui ci dilettavamo in sala giochi 16 anni or sono o della sua conversione su NES del 1987 e, fortunatamente, fra questi figura il Diskarmor (da "disk" e "armour", ma anche "dis" e "karma", come spiega lo stesso Kunematsu-san, ovvero "il contrario del karma"). L'arma del protagonista è il vero fulcro di **Rygar**, la sua versatilità il cardine alla base dell'impianto di gioco: il nostro eroe agita questo bizzarro disco, collegato a una catena, come se fossero bolas, seminando morte e distruzione fra i nemici che osano circondarlo. Premendo un tasto il disco schizza in avanti, tornando al mittente in men che non si dica: rapido e... er, non propriamente indolore per gli avversari. Un altro tasto e la catena del Diskarmor si allunga, consentendo a Rygar di agitare l'arma come fosse un tentacolo che esce dal suo braccio. Un terzo tasto e il disco diventa in grado di "agganciare" un nemico, da utilizzare poi per far piazza pulita dei malcapitati nelle vicinanze. Semplice, ma al tempo stesso tremendamente accattivante, grazie alle ottime routine fisiche messe a punto dai programmatori di Tecmo: basta poco per prendere la mano coi controlli e lasciarsi andare in virtuosismi degni di una campionessa di ginnastica artistica, col Diskarmor che volteggia pericolosamente in ogni direzione. E con un po' di esercizio Rygar può diventare ancora più letale: rapide sequenze di tre o più tasti consentono al nostro eroe di eseguire mosse speciali fulminanti e di portare a segno combo furibonde. Spettacolare.

Ovviamente anche il Diskarmor ha un punto debole. Anzi, più di uno. In primis, quando il disco è lontano da Rygar, il nerboruto protagonista rimane scoperto e vulnerabile agli attacchi nemici. Considerando che i malefici attaccano sovente in gruppo, una tattica prudente con colpi rapidi intervallati da qualche lancio del Diskarmor può portare lontano. Il secondo problema legato all'arma risiede nelle differenti proprietà dei vari dischi in possesso di Rygar: premendo un tasto dorsale è infatti possibile passare da un disco leggero a uno più pesante a uno più efficace nel "catturare" i nemici e così via (con diversi dischi recuperabili nel corso del gioco). Inutile dire che nelle situazioni più concitate avere il Diskarmor giusto può fare la differenza fra il superamento del livello e il Game Over.

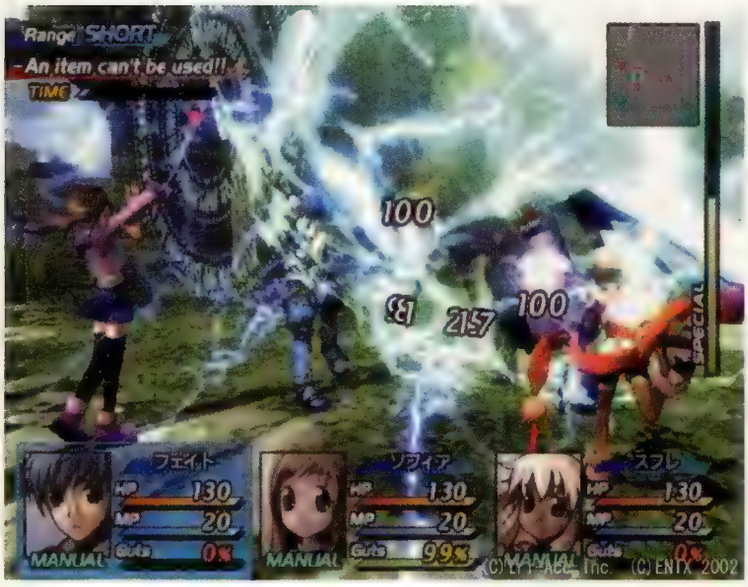
Il disco non si limita comunque ad avere proprietà offensive: Rygar può infatti utilizzarlo come scudo per difendersi dagli attacchi nemici, come rampino per superare fossati (per la gioia dei retrogamer... più anni '80 di così si muore) o come piattaforma volante per recuperare item piazzati a mezz'aria (avete presente il Goblin in *Spiderman*?). Sfortunatamente la demo presentata al TGS non consentiva di testare le ultime due proprietà e di esprimere un parere sulla loro efficacia. Ciò su cui la versione preliminare lasciava pochi dubbi era invece l'ottimo lavoro svolto dai grafici di Tecmo: il mondo fantastico di **Rygar**, pesantemente influenzato dalla mitologia greca, colpisce per il livello di dettaglio e per la meticolosità con cui il team di Kunematsu ha tentato di ricreare ambientazioni mediterranee precedenti all'anno zero (non a caso diversi membri del team sono appassionati di archeologia e alcuni di loro hanno partecipato a scavi a Roma e Pompei). Lo stage testato da **Super Console** vedeva inizialmente Rygar all'interno di un palazzo maestoso, ma in procinto di collassare: colonne divelte, muri abbattuti e statue distrutte avvertono il giocatore della pericolosità dei nemici, mentre la luce traballante delle torce a muro e i raggi di sole che filtrano dalle finestre donano all'ambiente una bellezza sinistra. La seconda parte della demo si svolgeva all'esterno della struttura, ma nonostante il cambio d'ambientazione il livello grafico dei fondali rimaneva inalterato.

Due sono gli elementi che minano al momento il potenziale di **Rygar**, e che andranno obbligatoriamente approfonditi in sede di recensione. Il primo è il ritmo dell'azione di gioco: nella demo testata, gli scontri con i nemici erano fin troppo rarefatti e i puzzle della serie "aziona il meccanismo/apri la porta" non sono sufficienti a tenere desta l'attenzione del giocatore. Il problema è comunque risolvibile con un rinfoltimento ponderato degli avversari. Il secondo neo dell'action game Tecmo riguarda invece il continuo cambio di inquadrature: d'accordo avere una regia spettacolare, ma passare in pochi secondi da una visuale laterale a una frontale a una terza dall'alto può risultare snervante, specie se si viene attaccati da un ciclope con un martello gigante proprio mentre si tenta di recuperare il senso dell'orientamento... Se Tecmo riuscirà ad ovviare almeno al primo di questi due difetti, siamo sicuri che **Rygar** farà la gioia di tutti coloro che hanno amato alla follia **Devil May Cry**.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **ENIX** SVILUPPATORE **TRI-ACE** GENERE **RPG** SUPPORTO **DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **MARZO**

Star Ocean 3: Till the End of Time

Dopo un lungo periodo di silenzio, Tri-Ace torna a far parlare di sé con il terzo episodio (il primo su PlayStation2) di una delle più promettenti saghe RPG del recente passato.

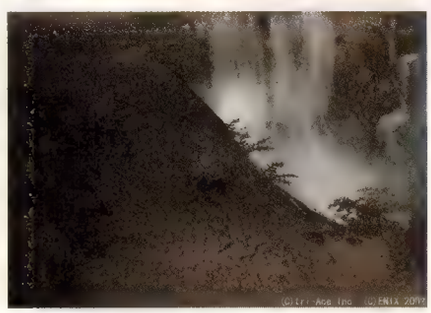


Tri-Ace esordisce su PlayStation2 con il terzo episodio dell'ottima quanto sottovalutata serie di RPG **Star Ocean**, principiata su PSone e scarsamente distribuita al di là dei confini nipponici. Ambientato in un futuro remoto e pertanto caratterizzato da tematiche narrativo-stilitiche sci-fi, **Star Ocean 3: Till the end of time** era presente in forma giocabile all'ultima edizione del *Tokyo Game Show*. Non è al momento noto se questo nuovo appuntamento con l'esemplificazione del talento di Tri-Ace otterrà il nulla osta di Enix alla distribuzione massiva sui mercati occidentali, ma è indubbio che quanto l'utenza giapponese avrà modo di giocare il prossimo marzo rappresenta uno degli esponenti del genere che più di ogni altro merita il medesimo riscontro accreditato dal pubblico alla fantasia finale di Square.

Nonostante lo stile adottato nella modellazione dei personaggi ne minimizzi in un certo senso l'impatto visivo, la grafica di **Star Ocean 3** appare complessivamente notevole. Le scenografie, interamente poligonali, sono liberamente ruotabili attorno al protagonista mentre la telecamera segue la scena da angoli disposti ad altezza variabile a seconda dell'ampiezza dell'area esplorabile. Le texture appaiono di buona fattura e si registra un uso frequente delle sfocature per conferire profondità tridimensionale alle immagini. I combattimenti (non coercitivi come in **FFX** bensì evitabili) si svolgono in aree più ampie di quanto comunemente offerto in produzioni similari, con la possibilità di deambulare liberamente ed attaccare i nemici da qualsiasi angolazione ed in qualsiasi momento (niente turni) con attacchi fisici o magici. Sebbene le informazioni diffuse da Enix nominino per il momento otto personaggi assoldabili nel proprio party capeggiati da Fate Lingod, il diciannovenne protagonista del gioco, durante gli scontri il giocatore avrà modo di gestirne solo tre. Ma non si tratta di un difetto. Data la natura dinamica degli scontri, tutto avviene contemporaneamente, con il proprio alter ego sotto il controllo diretto dell'utente e gli altri due agli ordini di uno zelante algoritmo di IA. In qualsiasi momento è possibile trasferire il controllo da un personaggi all'altro semplicemente agendo su uno dei tasti dorsali, e combinare con i propri alleati attacchi all'unisono verso un obiettivo comune. Inutile precisare che ogni personaggio vanta specifiche attitudini ed abilità, a loro volta suscettibili delle amplificazioni del caso a seguito dell'acquisizione di armi ed oggettistica varia, nonché dell'accumulo dei tradizionali punti esperienza. Attacchi magici e combo particolarmente devastanti innescano effetti pirotecnici di pregevole fattura mentre l'inquadratura provvede a spettacolarizzare ulteriormente il tutto con zoomate e drammatiche evoluzioni prospettiche, sorretta da un motore grafico che non sembra accusare colpi neanche nelle situazioni più caotiche. Restando nell'ambito prettamente tecnico, si segnala il supporto del progressive scan e del sistema di codifica audio surround Dolby Pro Logic II.

L'ambientazione futuristica di **Star Ocean 3** (siamo nell'anno "locale" 772, pari al nostro 2859) sembra assicurare una nutrita varietà di creature ed ambientazioni, distribuite lungo un universo fantastico che il giocatore avrà modo di esplorare nel corso dell'avventura. La storia che sosterrà lo sviluppo di quest'ultima è ovviamente oscura, ma ne è comunque noto il principio che vede una misteriosa razza aliena minacciare la sopravvivenza della comunità di cui fa parte Fate, provocandone la disgregazione ed avviando così quel processo di ricomposizione che il giocatore dovrà portare a termine con il proprio intervento. E' la classica situazione post-catastrofica di buona parte della produzione nipponica di RPG. Lo sviluppo della storia viene descritta attraverso scene di intermezzo in tempo reale, i cui dialoghi offrono un moderato livello di interattività con la facoltà di operare scelte che si tradurranno in non meglio specificate alterazioni comportamentali dei vari personaggi.

Inizialmente prevista per questo novembre in Giappone, la commercializzazione di **Star Ocean 3** è stata recentemente posticipata al mese di marzo per dar modo al team di sviluppo di concludere il progetto con la calma che merita. Una scelta coraggiosa se si considera che impedisce al prodotto di approfittare del periodo natalizio, e che al tempo stesso sembra indicare l'intenzione di Enix di imporsi con la dovuta fermezza in un settore che ormai da tempo galleggia in uno stato di apatico autocitazionismo.

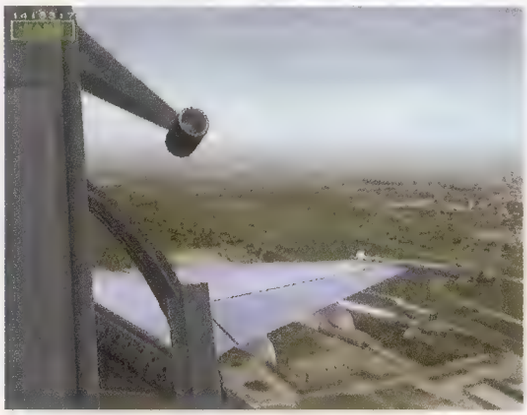


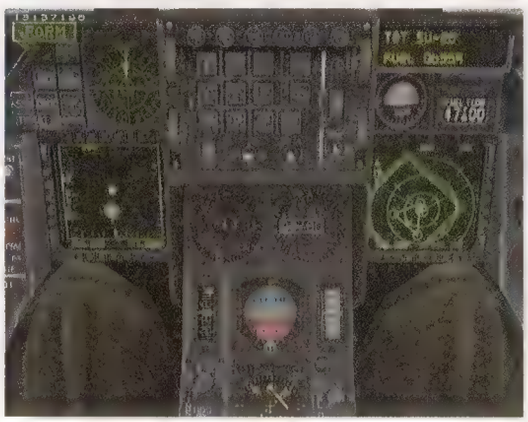
*I dialoghi fra i vari personaggi di gioco vengono descritti per iscritto piuttosto che a voce. Una scelta curiosa alla luce dell'evoluzione compiuta dal genere in questo senso, ma che ciononostante conferisce a **Star Ocean 3** un sapore retrò che non dispiacerà ai fan più tradizionalisti.*

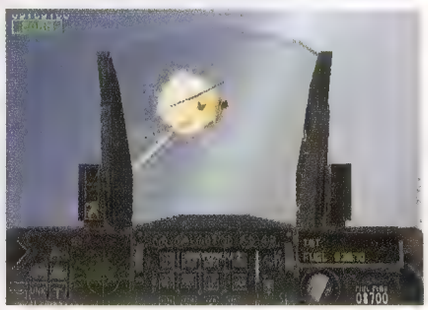
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **TAITO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SIMULAZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **IMMINENTE**

Energy Airforce

Auguriamoci che il team scelto da Taito sappia realizzare le simulazioni di volo meglio di quanto scelga i loro titoli...







Svariati sono i dati forniti dall'HUD. Tra cui abbiamo l'indicazione dell'angolo di attacco e dispersione della raffica del cannone.

Dietro ad un nome più adatto ad un integratore dietetico che ad un videogioco, si cela il più ambizioso progetto videoludico realizzato da Taito in ambito simulativo. Abbandonate temporaneamente le simulazioni per il pubblico di massa della serie **de Go!**, Taito ha pensato di realizzare un prodotto dedicato agli appassionati di volo militare insoddisfatti dai banali shooter alla **Ace Combat**. A questo scopo ha richiesto la collaborazione della nota industria aeronautica Lockeed-Martin e delle Forze di Autodifesa Giapponesi, sia nella progettazione della fisica di gioco che nella realizzazione degli elementi di contorno quali il design dei cockpit ed i suoni prodotti dagli aerei.

Conscia della difficoltà di realizzare un simulatore realistico da gestire con il pad di una console, Taito ha optato per sviluppare un motore fisico meno spinto rispetto ai titoli disponibili per PC, ma comunque in grado di mettere in difficoltà chi è abituato alle simulazioni arcade. In **Energy Airforce** non ci si può permettere il lusso di impattare contro il suolo o effettuare virate prolungate ad alto numero di G, pena la perdita immediata del proprio velivolo. Bisogna imparare a portare il proprio mezzo sulla pista, decollare ed atterrare correttamente oltre a sfruttare in modo efficace il ridotto armamento a disposizione. Capacità che devono venire perfezionate attraverso una modalità di addestramento comprensiva di test, il cui superamento è necessario per ottenere le licenze di utilizzo dei vari velivoli disponibili. Questi ultimi comprendono all'inizio del gioco solo i modelli F-16, F-22 e F-35, a cui si aggiungono in seguito altri aerei Lockeed dalle tipologie più diversificate quali velivoli da trasporto e ricognizione. I gregari che accompagnano il giocatore durante le missioni possono usufruire anche di modelli non sviluppati dalla Lockeed tra cui il Mirage 2000 e l'EF-2000 Tifone. Ai propri compagni è possibile inviare semplici ordini in modo da assicurarsi un'adeguata copertura mentre si è impegnati in combattimento.

Il supporto di Lockeed e JSDF ha inoltre influito nella progettazione delle missioni e sulla costruzione degli scenari, questi ultimi ottenuti tramite rilevazioni fotografiche satellitari. Dieci sono gli scenari inclusi nel gioco, sparsi per tutto il globo. La minaccia avversaria è rappresentata per la maggior parte da mezzi di origine sovietica anch'essi replicanti modelli realmente esistenti di aerei, navi e veicoli terrestri. Avversari la cui letalità nei confronti del proprio mezzo è sufficiente a disincentivare azioni eccessivamente istintive. Anche in questo caso, comunque, si è cercato di non portare all'estremo il livello di realismo mettendo a disposizione del giocatore aerei particolarmente resistenti e dall'armamento eccezionalmente preciso. Oltre alla modalità di gioco principale è presente un Arcade Mode dalle caratteristiche semplificate che permette di combattere istantaneamente senza preoccuparsi di munizionamento e fisica di volo.

Dal punto d vista tecnico **Energy Airforce** rappresenta un passo in avanti rispetto all'approssimazione estetica dimostrata dalla serie **de GO!**. Sebbene lontani dal livello di dettaglio delle loro controparti di **Ace Combat 4**, specie nella gestione delle ombre sulla fusoliera, i velivoli si dimostrano sufficientemente particolareggiati. Lo stesso vale per le ambientazioni, dal design meno ispirato rispetto allo shooter Namco, ma comunque accettabili sia nella grafica che nella complessità morfologica. Chi fosse interessato alla versione nipponica del gioco (al momento l'unica confermata ufficialmente) sarà contento di sapere che briefing e messaggi tra i piloti sono disponibili sia in lingua inglese che giapponese.

SONY PUD-J5A

Energy Airforce è il primo titolo PS2 a supportare la periferica PUD-J5A di Sony, presentata al pubblico al recente *Tokyo Game Show*. Dietro l'incomprensibile sigla si cela un sistema di realtà virtuale composto da un visore LCD (con due schermi da 1.8 milioni di pixel) e un paio di cuffie: indossandolo, l'utente ha la possibilità di spostare l'inquadratura del gioco semplicemente muovendo la testa. In altre parole, viene offerta al giocatore la chance di "immergersi" nel cockpit del proprio jet e di controllare l'ambiente circostante con una semplice rotazione del capo. Il funzionamento della periferica è sorprendentemente efficace (fatta eccezione per qualche "blocco" in caso di movimenti molto bruschi) e la leggerezza del PUD-J5A dimostra i progressi compiuti in questo settore negli ultimi anni. Unico neo, al di là di una leggera stanchezza per gli occhi dopo un uso prolungato, il prezzo di 59.800 yen (circa 490 euro). Al momento Sony prevede di commercializzare il PUD-J5A unicamente in Giappone.

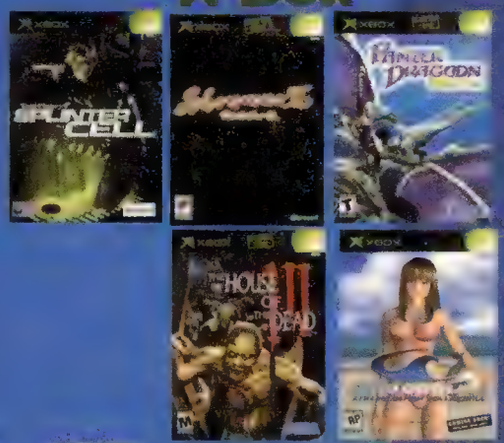
RETROGAMES JAPAN & USA IMPORT

Game Cube

GameBoy Advance

Playstation2

X Box



Tutti i marchi appartengono ai loro legittimi proprietari

Wonderwan
Atari Jaguar
Atari Lynx
Super Famicom
Virtual Boy
Famicom
Mega Drive
Mega Cd
Mega Saturn
Neo Geo pocket
Neo Geo
Neo geo cd
Pc Engine
Playdia

finalmente on-line

www.emadness.it

RETROGAMES Madness

XXX
HENTAI
giochi
VHS
DVD
VM 18

Milano - v.le Umbria 11 - MM linea3 fermata LODI tibb - autobus 90/92

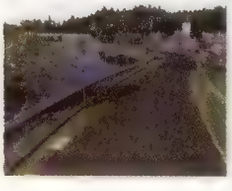
Tel 02 5463638

AX Impact

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **SCEI** Sviluppatore: **Axis Entertainment** Supporto: **N/A** Uscita: **N/A**

Avrebbe potuto essere uno dei tanti giochi di guida in sviluppo per PlayStation2, da seguire e poi dimenticare, ma questo **AX Impact** della software house coreana Axis Entertainment ha guadagnato l'attenzione di **Super Console** (e merita la vostra) per due motivi fondamentali. Per primo abbiamo il suo "portavoce ufficioso", Fafalada, nick name di uno dei membri del team di sviluppo, addetto alla spremitura del Graphics Synthesizer. Noto fra i frequentatori di alcuni forum americani per la sua apparente dimestichezza con il sistema Sony, avallata da altri illustri addetti ai lavori presenti sui medesimi forum, Fafalada ha spesso criticato (pacatamente, sia chiaro) analoghe produzioni per PlayStation2 per il loro sottosfruttamento delle capacità del sistema Sony, dichiarandosi implicitamente in grado di fare di meglio. Le prime immagini rilasciate da Axis, e pubblicate su queste pagine, danno motivo di credere ai proclami di Fafalada, ma ancor più rivelatore circa le potenzialità del titolo è il secondo motivo per cui ve ne proponiamo l'anteprima in questa sede. Non sarà infatti una misconosciuta casa coreana a pubblicare il racing game di Fafalada e soci, ma nientemeno che la stessa Sony Computer Entertainment. E se SCEI finanzia la produzione di un gioco di guida (acquisendone pertanto l'esclusiva) nonostante possa già vantare il migliore esemplare del genere (**Gran Turismo**), è evidente che qualcosa di "importante" bolle in pentola.

Data la natura ancora embrionale del prodotto (che non vedrà la luce prima della metà del 2003), le informazioni a riguardo sono scarsissime per non dire nulle. E' chiaro comunque che si tratta di un racing game arcade, senza ambizioni simulative di sorta, più vicino a **Ridge Racer** che non al capolavoro di Polyphony. Ciononostante **AX Impact** sembra introdurre un elemento nuovo nel genere piuttosto che limitarsi a seguirne pedissequamente i canoni concettuali, ma l'identità di questo "elemento" è attualmente avvolta nel mistero. L'unico indizio a riguardo è presente in forma alterata nelle foto qui attorno. Angolo in basso a sinistra. Cosa si cela dietro quel guazzabuglio di pixel? C'è chi sostiene che possa trattarsi di una rappresentazione del sistema cardiocircolatorio del pilota virtuale e del conseguente livello di stress sostenuto da quest'ultimo nel corso della gara. Ma sono giusto supposizioni.
Inutile sollevare l'invito a seguire queste pagine per maggiori informazioni.



MotoGP 3

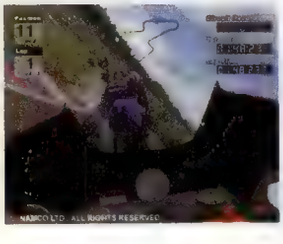
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **Gennaio (JPN)**

Mostrato solo in video nel corso dell'ultimo Tokyo Game Show, **MotoGP 3** ha innanzitutto confermato la sua mera esistenza dopo il mormorio prefieristico (vedi **Playworld** del mese scorso), quindi manifestato alcune delle novità introdotte da Namco rispetto alle precedenti edizioni di questo suo nuovo filone corsistico.

Dal punto di vista grafico si segnalano migliorie che coinvolgono la modellazione di moto (nel filmato era possibile notare le pinze radiali di una Aprilia in piega) e piloti nonché la resa dell'immagine che apparentemente conclude nel migliore dei modi il processo di limatura delle scalettature inaugurato nella seconda edizione. Più realistici appaiono i giochi di luce e riflessi su carenature e piloti così come gli effetti che fanno da orpello alle riprese mostrate nel corso dei replay. In particolare è stato implementato un gradevole effetto sfocatura dell'immagine a simulare le difficoltà del cameraman nel mantenere a fuoco l'inquadratura delle moto che gli sfrecciano davanti. La visuale in prima persona è stata arricchita dall'inclusione di una generosa rappresentazione di manubrio, cupolino e strumentazione di bordo (ovviamente differenti a seconda del modello su cui si è in sella), il tutto accuratamente animato e sottoposto ai riflessi del caso. A proposito di modelli, merita menzione l'inclusione della nuova Kawasaki Ninja ZX-RR, un prototipo presentato lo scorso ottobre come wild card durante il Gran Premio del Pacifico. Un'ultima novità concerne le modalità di gioco, ora inclusive di una in multiplayer che consente la partecipazione contemporanea di quattro giocatori tramite split-screen (e multi-tap, ovviamente).

Per quanto riguarda il modello di guida, è al momento impossibile determinarne eventuali migliorie, ma a giudicare dal video pare coinvolga fattori fisici precedentemente ignorati come gli effetti della turbolenza sulla stabilità della moto dopo aver subito un sorpasso ravvicinato (e che hanno come conseguenza il classico "sbacchettamento"). Ma è ancora prematuro darne conferma.

In uscita nel mese di gennaio, **MotoGP 3** beneficerà per la prima volta della capienza offerta dal supporto DVD contro quella del CD su cui risiedevano le precedenti iterazioni. Per il momento non è dato sapere se questo comporterà l'inclusione di novità apprezzabili sul piano ludico o una semplice valanga di filmati e foto in alta risoluzione. Vi terremo aggiornati.



Network Biohazard

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **N/A**

Cominciano finalmente a trapelare le prime informazioni riguardanti l'unica edizione di **Biohazard** (aka **Resident Evil**) per PlayStation2, nonché l'unica pensata esclusivamente per una fruizione in Rete. Sotto il provvisorio appellativo di **Network Biohazard** si cela un'avventura ambientata nella storica Raccoon City, più o meno nel periodo dei primi due episodi della serie. L'utente potrà scegliere uno degli otto personaggi disponibili, nella fattispecie Kevin (un membro del RPD), George (un chirurgo divorziato con l'hobby della politica), Yoko (una ragazza chiusa e misteriosa), Mark (un agente di sicurezza con trascorsi nella guerra in Vietnam), Cindy (una cameriera), David (un idraulico di poche parole), Jim (un impiegato della metropolitana di Raccoon City) e Alyssa (una giornalista sprezzante del pericolo). Di questi, solo quattro potranno partecipare contemporaneamente al gioco on-line comandati dai rispettivi utenti, mentre la restante metà verrà governata da opportuni algoritmi di IA. Ogni personaggio vanterà inoltre specifiche caratteristiche che verranno in aiuto durante le peregrinazioni del gruppo (Jim, ad esempio, è appassionato di puzzle, mentre Kevin vanta una certa dimestichezza con le armi da fuoco). Il gioco porrà l'accento sul lavoro di squadra, sulla collaborazione fra le varie vittime potenziali dell'esercito di zombi che imperversa nella ridente cittadina capcomiana. Talvolta sarà necessario dividersi o darsi appuntamento in determinati luoghi dell'area di gioco (interamente poligonale come in **Code: Veronica**).

Sebbene Capcom sia ancora restia a rivelare ulteriori dettagli sulla meccanica di gioco, ci tiene a precisare che **Network Biohazard** si propone di trasferire la natura "avventurosa" della serie sulla grande rete piuttosto che sostituirla con una prettamente sparacchina che preveda lo sterminio incondizionato degli zombi digitali.

Previsto per un non meglio specificato periodo del 2003, **Network Biohazard** si delinea quindi come un'intrigante alternativa all'edizione off-line della serie, sui cui **Super Console** non mancherà di tenervi aggiornati nei mesi che ci separano dalla sua commercializzazione.

Chaos Legion

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **Primavera (JPN)**

Presentato lo scorso ottobre nel corso di un evento appositamente dedicato, **Chaos Legion** è un nuovo action game made in Capcom ispirato ad un omonimo racconto alquanto popolare in Giappone, pubblicato nel periodico *Dragon Magazine*. Sebbene apparentemente destinato ad affiancare i bestseller **Onimusha** e **Devil May Cry**, **Chaos Legion** sembra prenderne le distanze calcando la mano sulla componente RPG, solo accennata nelle opere concepite da Mikami ed Inafune.

Ambientato in uno scenario fantastico medievale con immancabili riflessi gotici, **Chaos Legion** veste il giocatore dei panni del cavaliere Sieg Wahrheit, in una epica lotta contro l'ex-amico Victor Delacroix, passato al servizio di una setta religiosa decisamente "oscurantista". A giudicare dalle prime, scarse informazioni rilasciate dalla casa nipponica, sembra che il giocatore parteciperà ai combattimenti del caso affiancato da un non meglio specificato numero di alleati, di una non meglio specificata derivazione, dando origine a battaglie di proporzioni epiche. Fra una pugna e l'altra (che avranno luogo in ambienti interamente poligonali), l'evoluzione narrativa non mancherà di descrivere intrecci sentimentali e quant'altro concorra a ricreare le atmosfere descritte dall'opera cartacea a cui si ispira il prodotto ludico.

Nel corso della conferenza stampa, i portavoce Capcom non hanno fatto mistero circa le alte ambizioni del progetto, il cui sviluppo si avvarrà della partecipazione di numerosi attori giapponesi professionisti (per lo più idol locali) che si cureranno di dar voce ai protagonisti del gioco. Capcom ha inoltre già confermato la commercializzazione di **Chaos Legion** in Occidente (ignoto il periodo) e prevede di venderne in terra natia almeno un milione di esemplari quando farà capolino sugli scaffali dei negozi la prossima primavera.

Breath of Fire V: Dragon Quarter

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **14 novembre (JPN)**

Prossimo alla commercializzazione in Giappone mentre leggete queste righe, il RPG Capcom **Breath of Fire V: Dragon Quarter** custodisce una intrigante serie di particolarità che lo distinguono marcatamente dagli altri esponenti del genere. Un sistema denominato PETS (Positive Encounter and Tactics System) permette di allestire trappole e piazzare diversivi sull'area di gioco prima di misurarsi con i nemici del caso in battaglie che prevedono una discreta libertà di movimento. Un seconda novità introdotta da **BOFV** mira ad abbattere uno dei grandi limiti del genere: la ridotta per non dire inesistente rigiocabilità. Grazie al SOL (Scenario Overlay System) ogni nuova partita potrà essere affrontata impiegando il medesimo personaggio utilizzato nella precedente - con tutto il suo bagaglio di esperienza ed oggetti - permettendo di sbloccare nuovi eventi. Interessante.

Il gioco è ambientato prevalentemente nel sottosuolo. La premessa narrativa di **BOFV**, infatti, vede la popolazione costretta a vivere sottoterra a seguito di un'immancabile catastrofe ecologica. Come abitudine della serie, il protagonista porta il nome di Ryu e fa parte di un gruppo denominato "Ranger" (retaggio di **BOFII**) in difesa della popolazione locale dalle eventuali minacce al loro quieto vivere. Il nome dell'eroe è accompagnato anche da un rapporto numerico "1/8773" che sta ad indicare il livello di espenenza acquisito ("1" all'inizio del gioco) rispetto a quello massimo acquisibile ("8773"). Il senso di questa curiosa caratteristica è probabilmente legato al SOL di cui sopra.

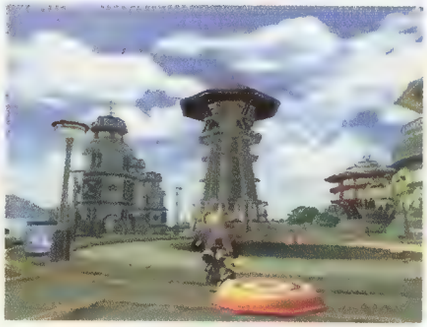
Per concludere, come si sarà già intuito osservando le foto a corredo di questo articolo, il nuovo RPG Capcom si accoda alla sequela di giochi in cel-shading ostentando analoga soluzione stilistica. Con ogni probabilità **Super Console** starà già testando il gioco mentre leggete queste righe, pertanto è altamente probabile una recensione sul prossimo numero. Stay tuned.

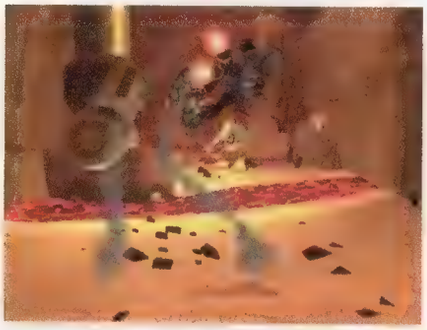
WWW.BLACK-BOX.IT
IL NUOVO MODO DI COMPRARE IN RETE E NON SOLO...
- - PER PRIVATI - - PER RIVENDITORI - -
BLACK BOX Games
info@black-box.it
tel. 057184774 fax 057128989
Via Massini 301 Castelfiorentino (Fi)

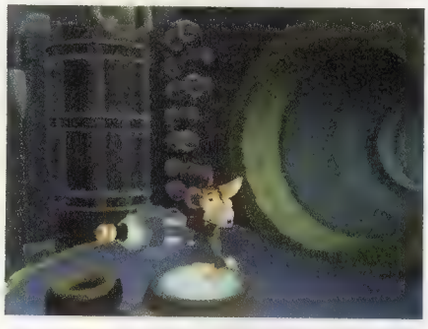
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEA** SVILUPPATORE **INSOMNIAC GAMES** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

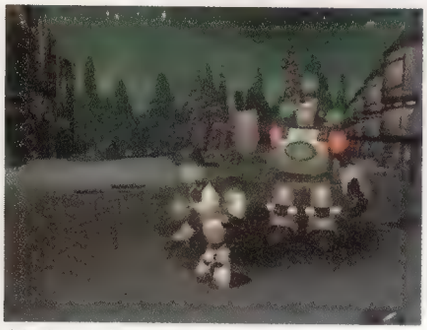
Ratchet & Clank

It's QwarkTastic!

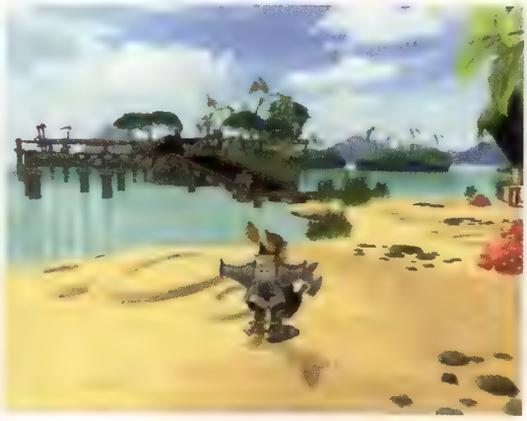








"Ciao!" – "Salve". Fine dello spoiler.

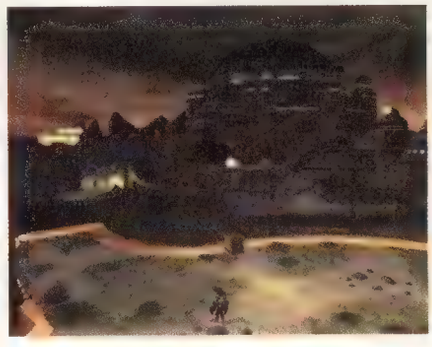


Ratchet & Clank, il primo titolo di Insomniac Games per PlayStation2, e **Jak & Daxter**, il primo titolo di Naughty Dog per il medesimo sistema, si incrociano, si sfiorano, si danno le spalle e si allontanano verso spicchi d'orizzonte ludico diametralmente opposti. S'è già detto in sede di anteprima, ma è bene ribadirlo in questa a beneficio dei meno convinti: **R&C** non è un gioco "tipo **Jak & Daxter**". Prima di procedere nell'elencazione degli elementi di distinguo del caso, una rapida spremitura meningea prodotta dal pensiero logico può aiutare a credere nell'apparentemente improbabile. Cos'era **J&D** per Naughty Dog? Fondamentalmente due cose: l'applicazione di una nuova tecnologia ed un nuovo approccio al genere platform per il team responsabile. Lo sviluppo della prima ha richiesto circa due anni. Il secondo ha segnato per Jason Rubin e soci l'abbandono dell'esperienza accumulata con il lineare e pilotato **Crash Bandicoot** per far spazio al cimento con il free roaming di mariosessantaquattriana concezione. Risultato: un platform game citazionista dall'eccezionale sostrato tecnologico. Le premesse di **R&C**, invece, sono diverse. La tecnologia eredita quanto già prodotto da Naughty Dog (leggi meno tempo speso nello sviluppo del motore grafico), mentre il gioco vero e proprio cresce sul terreno dell'esperienza accumulata dal team di sviluppo nell'era PSone con la trilogia di **Spyro The Dragon**. Risultato: qualcosa di eccezionalmente fresco, epico, sorprendente ed appassionante.

Al pari di molti altri action game, **R&C** è un titolo complesso (no, non come **MGS2**) che si sviluppa lungo un sentiero punteggiato da molteplici meccaniche di gioco, non tutte originali se analizzate singolarmente estrapolandole dal contesto, ma indubbiamente inedite nel territorio d'applicazione e soprattutto sapientemente intrecciate a formare un'esperienza ludica complessivamente unica nel suo genere. Ora, descrivere in questa sede tutte le sfaccettature ludiche del titolo Insomniac aiuterebbe a comprenderne la qualità, ma allo stesso tempo annienterebbe il piacere della scoperta in coloro che avranno l'intelligenza di portarsene a casa una copia (per chi volesse approfondire, si invita alla lettura delle anteprime pubblicate nei mesi scorsi). La tentazione di rivelare cosa vi attende in ognuno dei (ben) 18 livelli non lineari di gioco è tanto forte quanto l'invito a tacere suggerito al sottoscritto dal suo istinto di sopravvivenza. Ciò non impedisce però di delineare la struttura di gioco, di raccontare del meccanismo nel suo complesso evitando di descriverne le parti di cui è composto. Ed è quello che faremo, con la speranza che basti a stimolare in chi legge il desiderio di scoprire il resto in prima persona.

R&C si fonda su tre attività principali: combattimento, gestione economica ed esplorazione. La prima si manifesta per via di molteplici strumenti d'offesa acquisibili nel corso del gioco. In principio si è armati di un Bomb Glove (un guanto genera/lancia granate) ed una chiave inglese. Il Bomb Glove scaglia le sue sfere mortali nel punto del terreno indicato da un apposito reticolo di mira che provvede a posizionarsi automaticamente sotto i bersagli che campeggiano entro il suo raggio d'azione. Con la chiave inglese, invece, è possibile prodursi in combattimenti dalla breve distanza eseguendo semplici sciabolate orizzontali concatenabili in una combo triplice, nonché un attacco devastante dall'alto verso il basso previo opportuno salto ed il lancio in stile boomerang dell'arnese. Sebbene sia concessa facoltà di attaccare solo sul piano orizzontale, l'orientabilità a 360° della visuale in prima persona (attivabile tenendo premuto uno dei tasti dorsali) permette di scagliare l'arma verso obiettivi disposti a diverse altezze. Un sistema di aggancio semi-automatico fa in modo che la prima sciabolata investa il nemico più vicino, mentre la distribuzione dei successivi attacchi nell'ambito di un accerchiamento ostile avviene inclinando la leva analogica nella rispettiva direzione secondo la logica dello screen relative. Fortunatamente, l'ampio respiro delle sciabolate impedisce di mancare il bersaglio pur orientando la leva con scarsa precisione, conferendo altresì notevole fluidità agli scontri. Non mancano, infine, utili manovre evasive come ampi salti laterali e all'indietro, tutte eseguibili con una semplice combinazione di tasti. Al di là delle due armi appena descritte, Ratchet potrà fare affidamento su ben 14 veicoli di sterminio recuperabili spendendo danaro in appositi chioschi (su cui approfondiremo in seguito). C'è davvero di tutto: un lancia fiamme, un guanto spara-mine, un mitragliatore, un lancia missili a ricerca calorica ed uno a guida manuale, un cannone aspira polvere capace di risucchiare nemici di piccole dimensioni da impiegare poi come proiettili, e tanto altro ancora. Ma al di là dei numeri, ciò che sorprende dell'armamentario messo a punto dal team di sviluppo è che ognuno dei suoi elementi ha ragione di essere impiegato per motivi non esclusivamente legati alla loro mera potenza offensiva. Diversi nemici e diverse situazioni di combattimento suggeriscono infatti la ricerca delle armi più adatte a venirne a capo ed invitano all'adozione di strategie di combattimento talvolta fulminee, talvolta attendiste, talvolta ciecamente furiose. **R&C** non obbliga all'impiego di un'arma specifica per un avversario specifico, ma concede il piacere di scoprire la più efficace e conveniente caso per caso. Più in generale, **R&C** propone scontri decisamente più impegnativi di quanto visto in **J&D** o in altri

di marcello**cangialosi**



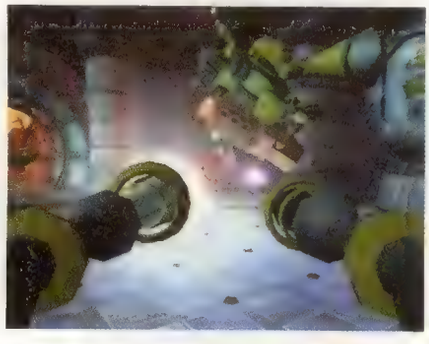
Alcuni passaggi sono celati alla vista durante la deambulazione "ordinaria" obbligando ad una costante ed attenta opera di perlustrazione del circondario.

La quantità di poligoni mossa dal motore grafico è impressionante. Al termine dei combattimenti più popolosi, il terreno è spesso ricoperto da un brulicante tappeto di bulloni.

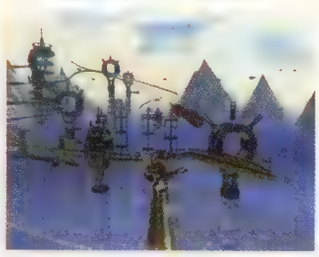
action game di analoga impostazione, popolati da molteplici nemici spesso appartenenti a due o tre categorie differenti. E' infatti frequente il confronto con mini plotoni composti da unità di terra e aria, o con branchi di ossessivi cani robot coperti dal fuoco delle mitragliatrici impugnate da soldati posti a distanza di sicurezza. La quantità finita di munizioni disponibili per ogni arma (o quasi) ne impedisce l'abuso, innescando un'attività gestionale che fa appello a zone del cervello normalmente sopite durante la fruizione di questa tipologia di videogiochi. Ed è in questo contesto che entra in gioco il sistema economico. Viti e bulloni sono la moneta di **R&C**. Casse di legno sono i loro contenitori naturali. I nemici, le fonti di approvvigionamento alternative. Il patrimonio ferroso accumulato nel corso del gioco andrà speso in apposite postazioni Gadgetron (solitamente una per ogni livello) per l'acquisto di armi e relativo munizionamento. I prezzi di entrambi variano a seconda della letalità dello strumento d'offesa, il che già limita la naturale tendenza ad impiegare costantemente l'arma più potente. Ad analogo scopo partecipa il sistema di rigenerazione di nemici e casse. Premessa: **R&C** rientra nella categoria dei giochi bastardi, di quelli che ti immagini il designer sghignazzare mentre affronti gli ostacoli che portano la sua firma. La capitolazione a seguito di lunghi e delicati percorsi bellici (basta subire tre colpi per stramazzare al suolo e gli health pack non piovono dal cielo) riporta all'inizio dell'intera sezione, rigenera l'esercito nemico appena affrontato, ma non le casse di danaro a cui si è già attinto. Pertanto, all'insistita spesa per munizioni non corrisponde un ritorno economico sufficientemente copioso da reiterarla, conducendo inevitabilmente alla siccità della propria arma preferita (avaramente foraggiata dalle munizioni sparse per le aree di gioco). Da qui l'implicito invito ad evitare gli abusi e ad elaborare una strategia di combattimento che coniughi efficacia offensiva e risparmio economico. In caso contrario, preparatevi a vagare per i mondi di **R&C** ad elemosinare danaro, con il tutt'altro che infondato timore di ritrovarsi più tardi nella medesima situazione.

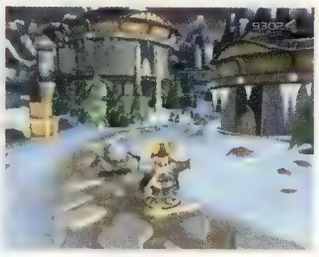
L'esplorazione dei mondi principia dalla selezione del pianeta su cui si intende mettere piede. Il duo eponimo ha infatti a disposizione un'astronave che funziona un po' come il classico hub. Basta salire a bordo, selezionare il pianeta di destinazione dalla mappa stellare e via: una sequenza passiva mostra decollo e viaggio siderale, quindi l'arrivo nell'orbita del pianeta e l'atterraggio sulla sua superficie. Nel frattempo il sistema provvede a salvare i dati su memory card (nell'istante del decollo) e a caricare il livello del caso (durante la traversata vera e propria, della durata di 12 secondi circa). Le sequenze di decollo e atterraggio – che vedono i due rispettivamente salire e scendere dall'astronave - sono invece liberamente skippabili con la pressione di un tasto. Come da tradizione, il numero dei mondi visitabili cresce a mano a mano che si completano quelli già disponibili, secondo un criterio non lineare che lascia sempre spazio ad una duplice o triplice opzione di scelta. Ogni pianeta rappresenta in pratica un livello di **R&C**, ed ogni livello di **R&C** propone differenti percorsi che condurranno al recupero delle informazioni indispensabili per "accendere" nuovi mondi sulla mappa intergalattica. La percorrenza delle varie zone proposte in ogni livello è inoltre subordinata alla disponibilità degli accessori indispensabili per accedervi. Per esempio, per poter attraversare il "sistema fognario" sotterraneo di Balckwater City è necessario procurarsi un determinato strumento ubicato sulla stazione spaziale dei Blarg. Per accedere alla stanza che lo contiene è a sua volta necessario sbloccarne la serratura con un altro strumento disponibile in un altro livello ancora. Ma badate, non parliamo di strumenti usa e getta, da impiegare una volta e via, ma di "chiavi esplorative" che verranno impiegate a più riprese nel corso dell'avventura. Accessorio dopo accessorio, infatti, i mondi di **R&C** dispiegano la loro planimetria percorribile, ampliandosi in altezza, larghezza e profondità. Allo stesso modo si amplificano le abilità esplorative di Ratchet che può ora indagare quella zona soprelevata dell'Outpost X11 grazie allo Swingshot, oppure percorrere l'area esterna della stazione spaziale Blarg indossando una maschera d'ossigeno, o ancora infiltrarsi nella fabbrica dei robot dell'esercito di Drek grazie al... meritate di scoprirlo da soli. Dal punto di vista strutturale, le similitudini con **Zelda 64** o col più recente **Star Fox Adventures** per GameCube appaiono quindi evidenti, ma è necessario concedere ad Insomniac il giusto plauso per non aver sacrificato la libertà di movimento automatizzando i salti. E non è cosa da poco perché fa di **R&C** una sorta di **Zelda** ad ambientazione sci-fi arricchito della fluidità deambulatoria di **Mario 64** ed infarcito di meccaniche di gioco che solo la coesistenza di un solido sistema di combattimento e di un completo bagaglio di azioni pensate a fini esplorativi possono offrire, tutte insieme, in un unico prodotto. Ratchet salta, plana, balza fra due pareti verticali parallele, nuota sul pelo dell'acqua, nuota sott'acqua (da segnalare l'impiego delle funzioni analogiche dei tasti del controller Sony per gestire la velocità di immersione ed emersione. Una bella trovata), si aggrappa alle sporgenze e le percorre lateralmente, e tanto altro ancora a mano a mano che acquisisce nuove abilità (fluttuare a pochi centimetri dal suolo? Why not?). L'esplo-

Il sistema di salvataggio approfitta degli spostamenti fra un pianeta e l'altro per accedere automaticamente alla memory card.



Accedendo alle postazioni Gadgetron è possibile acquistare armi e munizioni. E non solo. Non mancano "servizi a domicilio" e la possibilità di ottenere qualche sconto…

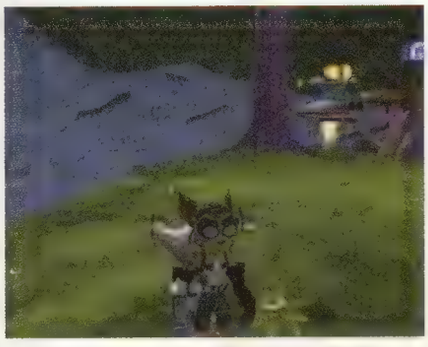


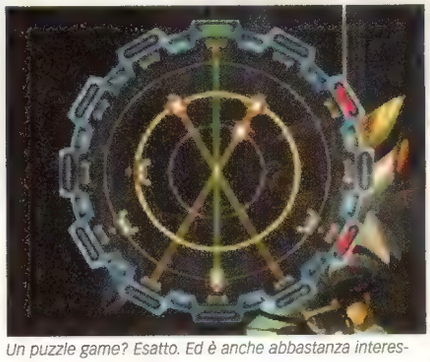


razione ha in **R&C** una triplice declinazione. E' esplorazione di ambienti. E' esplorazione delle fasi sempre nuove che vi hanno luogo. E' esplorazione del proprio alter ego, delle sue abilità mutanti in virtù delle sue armi e dei suoi gadget. E di Clank. Importante ribadire il suo ruolo in questa sede: non è un'estensione passiva di Ratchet, bensì una parte integrante del costrutto ludico. A lui sono dedicate specifiche sezioni di alcuni livelli, e su di lui orbitano meccaniche di gioco precipue basate sulla gestione di un piccolo esercito di robot da guidare attraverso una serie di comandi lungo percorsi creati ad hoc. Non solo. In un determinato frangente Ratchet dovrà cavarsela senza il supporto del compagno (quindi sprovvisto delle abilità conferite dalle varie estensioni montate sul piccolo automa) e in un altro ancora i due avranno… er, ruoli invertiti.

Portare a termine **R&C** non è impresa di breve durata. All'intensità dell'offerta ludica corrisponde una longevità che non risente di cali creativi (di cui era invece vittima **J&D**) e che riempie agevolmente quell'ideale barra di appagamento di cui ogni giocatore rivendica il completamento prima di subire la coercitiva espulsione dal mondo virtuale che l'ha visto protagonista. Ma non è tutto. I giocatori più intraprendenti gradiranno la comucopia di extra confezionata dal team di sviluppo e soprattutto il sistema pensato per guadagnarne l'accesso. Una nuova voce denominata "Goodies" (in italiano "Premi") campeggia nel menu di pausa e porta un elenco di opzioni segrete da sbloccare accumulando i 30 "Skill Point" acquisibili soddisfacendo alcune mini-missioni extra. Un elenco di indizi sul da farsi e del luogo in cui agire (fra i mondi sbloccati durante il gioco principale) è quanto viene messo a disposizione. Il giocatore non deve far altro che interpretare l'indizio ed operare di conseguenza per ottenere il relativo Skill Point. Ad esempio, lo Skill Point acquisibile sul pianeta Novalis (indicato col criptico "Prendi la mira") prevede l'abbattimento di uno dei caccia in volo. Nella città di Metropolis, per ottemperare all'invito di "Strike the Pose" è necessario stazionare ai piedi di una statua apparentemente irraggiungibile che raffigura un uomo con braccia e gambe aperte. E così via, con rinnovata attenzione alla scenografia circostante e con la mente persa nell'esercizio di decifrazione dell'obiettivo proposto, il giocatore ripercorre livelli in cui credeva di aver "fatto tutto", ma che evidentemente hanno qualcos'altro da offrire. Alla graduale acquisizione degli Skill Point corrisponde una graduale abilitazione degli extra, dai più banali (possibilità di rivedere i FMV e le sequenze in real time nonché di visionare i disegni concettuali dei vari personaggi di gioco) ai meno comuni (come la schermata dei cheat, che permette di ingigantire le teste di protagonisti e nemici con conseguente effetto Super Deformed, di godere di una momentanea invincibilità a seguito dell'acquisizione di item rigeneranti o addirittura di ribaltare specularmente tutti i livelli). E non è tutto. Ogni livello di **R&C** cela subdolamente alcuni "Gold Bolt" (40 in tutto), dei bulloni dorati da spendere per l'acquisto di 10 versioni potenziate delle armi già in proprio possesso, le cosiddette "Gold Weapons". Again, l'esplorazione si fa più accurata, alla ricerca di crepe sospette nelle pareti rocciose o di passaggi nascosti estranei ai percorsi normalmente battuti durante l'avventura vera e propria. Comprate tutte le Gold Weapon ed avrete accesso ad un breve documentario sulla realizzazione del gioco, con le interviste del caso ed una visita agli studi di Insomniac. E se nel frattempo avete accumulato l'impressionante patrimonio di 150 mila bulloni, quel losco individuo prima incontrato e poi dimenticato in un angolo di Blackwater City ha qualcosa da offrire in cambio di quella somma di denaro…

Come detto in apertura di recensione, **R&C** e **J&D** condividono la medesima tecnologia sviluppata da Naughty Dog. Nella fattispecie il sistema di adeguamento dinamico del livello di dettaglio in funzione della distanza degli elementi poligonali rispetto al punto di vista del giocatore. Di conseguenza il titolo di Insomniac ripropone analoga spazialità e ricchezza scenografica, offrendo panorami rigogliosi avulsi da fenomeni di pop-up o draw-in, disegnando il tutto al ritmo costante di 60fps (salvo brevissimi singhiozzi in alcune situazioni di combattimento particolarmente "esplosive"). Assente, invece, il sistema di streaming da DVD che aveva permesso al team di Jason Rubin di allestire scenografie virtualmente infinite. I livelli di **R&C** sono pertanto meno dispersivi e più "compatti". La loro dimensione si esprime in profondità piuttosto che in lunghezza, con sezioni ora a cielo aperto, ora sotterranee, intrecciate a formare un dedalo di percorsi alternativi. Ciò non vuol dire che l'impatto visivo sia meno impressionante. Dove **R&C** supera con agio **J&D** è nel traffico poligonale che interessa buona parte dei livelli. Lo schermo brulica letteralmente di poligoni. Le locazioni sono sorvolante da un incredibile quantità di veicoli in movimento: il traffico serpeggia fra i grattacieli di Metropolis; caccia e bombardieri sfrecciano nel celo di Novalis; mastodontici incrociatori sorvolano Batalia e meteoriti di varie di dimensioni picchiano sulla superficie del pianeta Gaspar. Sotto di loro, il terreno è calpestato dalle personalità ostili del caso impegnate in perlustrazioni o altre attività. Ogni combattimento innesca un'ulteriore esplosione poligonale, con i nemici abbattuti che si scompongono nelle





Un puzzle game? Esatto. Ed è anche abbastanza interessante ed impegnativo.

*Come da tradizione generazionale, anche **R&C** presenta dei minigiochi. In questo caso una gara a bordo di hoverboard. Non manca la possibilità di eseguire una nutrita serie di acrobazie aeree.*

loro parti costitutive (testa, braccia e così via), rilasciando viti e bulloni rotolanti al suolo fintanto che il giocatore non procede alla raccolta. In **R&C** lo spreco di geometrie ha dell'incredibile e coinvolge anche i fiori, le piante e gli alberi, mai prima d'ora realizzati con cotanta attenzione al dettaglio. Le stesse casse contenenti la pecunia digitale presentano rilievi realizzati poligonalmente piuttosto che con l'applicazione di una comoda texture su ognuna delle loro facce. E se l'orgia poligonale lorda non bastasse a far lacrimare gli occhi, le splendide animazioni confezionate dai grafici Insomniac non mancheranno di far tremare le ginocchia. Ratchet è senza ombra di dubbio il personaggio digitale più dettagliato e meglio animato della storia (dimenticate pure Jak). Ogni sua azione, dal salto all'impiego di una delle armi del suo repertorio, è accompagnata da un'animazione facciale specifica che si manifesta attraverso movimenti muscolari produttivi di una vasta gamma di espressioni. Le sue molleggiate movenze restituiscono la giusta impressione di solidità e pesantezza mentre combatte, salta e nuota senza che un solo frame di animazione risulti scollegato rispetto al successivo. In breve: sembra vivo. L'unica critica che potrebbe muoversi al comparto tecnico di **R&C** riguarda le texture che, seppur immuni dallo spixellamento anche da distanza ravvicinata, soffrono in alcune sezioni di una modesta profondità cromatica. Sebbene non manchino gradevoli effetti di environment mapping su superfici come armi e vetrate, un po' di multipass rendering su quelle metalliche non avrebbe guastato. Rispetto a **J&D** si segnala, infine, una migliore definizione dell'immagine, incontaminata dagli asincronismi fra i due semi-frame presenti nel titolo di Naughty Dog. Alcune scalettature sono percepibili sulla lunga distanza nel punto di incontro fra colori chiari e scuri applicati su profili poligonali lunghi e verticali. Comunque niente di disturbante ai fini della resa grafica complessiva che si attesta su inediti livelli di parossismo.

La storia narrata da **R&C**, per quanto adeguata al genere di appartenenza riesce a coinvolgere emotivamente in virtù del forte umorismo che serpeggia fra le numerose sequenze di intermezzo che ne descrivono lo sviluppo. Un umorismo dipendente non tanto dalle battute in sé quanto dalla qualità della recitazione dei doppiatori americani. E' un vero peccato, quindi, che il doppiaggio in italiano non riesca a restituire il medesimo effetto, prediligendo toni più squillanti ed infantili rispetto all'originale in inglese. Sconfortante, inoltre, la disattenzione manifestata nella riproduzione di alcuni dialoghi, talvolta causa dell'impoverimento della loro carica umoristica. Un esempio per capirci: dopo un atterraggio rocambolesco, Ratchet si ritrova disteso al suolo in stato di semi-incoscienza. Ripresosi dal botto, si interroga sulle sorti di Clank, il quale prontamente risponde con voce inalterata "sono sotto di te". Questo siparietto evidentemente banale, resta tale in versione italiana, ma guadagna ilarità nella versione inglese laddove la voce di Clank è opportunamente soffocata (avete presente Fantozzi alle prese con pentola, molletta e bavaglio?). Più in generale la voce del Clank italiano pare piuttosto quella di un improbabile automa omosessuale marcatamente effeminato. Senza offesa per gli omosessuali né per il doppiatore ovviamente (**Super Console** conosce bene le difficoltà affrontate dai team di localizzazione. Pertanto questa critica è da considerarsi rivolta al "sistema" in generale piuttosto che ai suoi singoli operatori). Il consiglio di chi scrive è pertanto quello di abilitare la lingua inglese nell'apposito menu delle opzioni per coloro in grado di comprenderla (magari con l'aiuto della sottotitolazione). Gli altri possono comunque contare sull'eccellente qualità della traduzione vera e propria, nonostante le problematiche presumibilmente incontrate dai traduttori alle prese con giochi di parole e scioglilingua di difficile trasposizione in lingua nostrana. Per concludere la questione localizzazione si notifica la presenza del selettore 50/60hz. Ormai una costante nelle produzioni PS2, soprattutto se targate Sony.

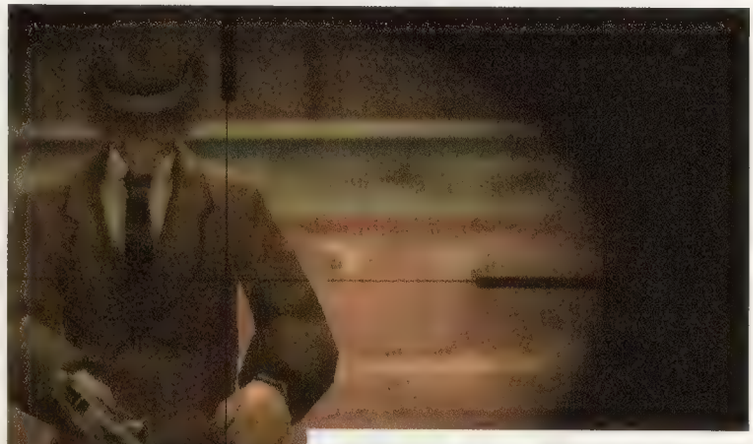
Se leggendo questa recensione credete di aver maturato un'idea abbastanza chiara dell'offerta ludica proposta da **R&C**, vi sbagliate. Il titolo Insomniac costruisce sulle fondamenta di quanto descritto in queste pagine un tempio alla creatività che solo l'esplorazione diretta dei suoi androni permette di apprezzare. Non esiste livello di **R&C** che non proponga qualcosa di nuovo rispetto agli altri e non esiste arma o gadget che non trovi validi motivi di impiego in specifiche situazioni. Da un certo punto di vista, il primo lavoro di Insomniac per PlayStation2 vanta una completezza tale da conferirgli i caratteri del capitolo conclusivo di un'ipotetica serie piuttosto che del suo titolo d'esordio. I margini di miglioramento ci sono, ovvio. I boss finali, ad esempio, potevano punteggiare con maggior frequenza l'esperienza ludica, così come si poteva prestare maggior attenzione alla resa di alcune texture, ma si tratta di istanze sollevate da chi per lavoro è obbligato a cercare il proverbiale pelo nell'uovo. Al di là di questo, **R&C** si configura facilmente come uno dei titoli migliori mai pubblicati nell'ultimo decennio, al pari dei blasonati best seller di Konami, Polyphony, Capcom… e Rare.

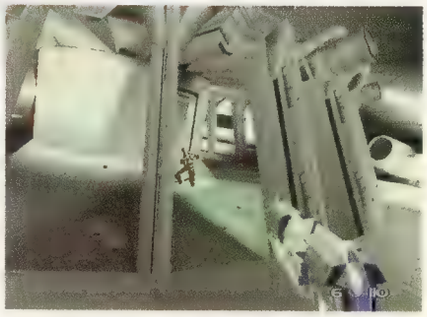
voto **9 su 10**

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EIDOS** SVILUPPATORE **FREE RADICAL** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-16 SPLIT-SCREEN/I.LINK/LAN**

Time Splitters 2

Dopo un interminabile periodo d'attesa – e purtroppo vedovo della prematuramente annunciata modalità online – **Time Splitters 2** approda sul monolito Sony con un pesante bagaglio di offerte ludiche. Dallo Story Mode al Multiplayer Mode, tutte le sfaccettature del genere di appartenenza diventano nel titolo di Free Radical nuovi punti di riferimento.





di marcello**cangialosi**

Lentamente ma inesorabilmente, il genere degli sparatutto in prima persona si è stabilmente insediato sulle console di nuova generazione, detronizzando il PC dalla posizione di sistema di destinazione privilegiato occupata fino a qualche anno fa. In questo contesto, la commercializzazione dell'eccellente **Halo** per Xbox (e da un certo punto di vista anche quella di **SOCOM** per PlayStation2) rappresenta una tappa storica, il momento della definitiva consacrazione dei sistemi di intrattenimento elettronico "specializzati" in valide alternative ai personal computer. Con buona pace di mouse e tastiera. Un nuovo mattone partecipe dell'edificazione di questo monumentale sorpasso, arriva da Free Radical che con **Time Splitters 2** non solo propone all'utenza PlayStation2 il miglior FPS che abbia mai girato sul sistema Sony, ma anche il più ricco in assoluto in termini di modalità di gioco extra, in solitario o in multiplayer.

La principale critica rivolta al primo **Time Splitters** dagli early adopter PlayStation2 era la latitanza di un solido Story Mode. Una breve sequenza di livelli dal modesto valore ricreativo faceva da mera integrazione al nocciolo ludico del gioco: la modalità in multiplayer. Free Radical ha indubbiamente risposto alle critiche in questo seguito, proponendo 10 livelli collocati in epoche ed ambientazioni diverse, ma caratterizzati da un'ottima varietà di situazioni ludiche. Sebbene l'obiettivo comune di tutti gli stage sia il recupero di un particolare cristallo, le operazioni a cui si prende parte sono decisamente diversificate. Nello stage siberiano (anno 1990) si dovrà far fronte alle intuibili conseguente della propagazione di un virus mutogeno fra la popolazione digitale locale. Nella cattedrale di Notre Dame (anno 1895) si dovranno liberare un certo numero di donzelle rapite dal folle di turno e date in custodia alle forze demoniache del caso. Nella piovosa NeoTokyo dell'anno 2019 (una sorprendentemente fedele riproduzione dell'omonima città in *Blade Runner*) si dovrà pedinare un hacker fin dentro il suo covo segreto armati unicamente del radar ed evitando al contempo di essere intercettati dai sistemi di sorveglianza della polizia (auto-pattuglia fluttuante inclusa). Nella base nucleare del livello denominato "Ciclotrone" (anno 1972) si dovranno liberare scienziati e disinnescare bombe entro un ristrettissimo limite di tempo.
Caratteristica decisamente gradevole di ogni stage di **TS2** è quindi la varietà degli obiettivi assegnati, così come il diverso peso esercitato dall'attività blastatoria e del ragionamento tattico sull'economia di gioco in ognuno di essi. Subordinato al luogo o al periodo storico in cui si svolgono le missioni, l'armamentario reso disponibile concorre ad opporre quelle restrizioni o a concedere quelle facoltà che aiutano a differenziare ulteriormente l'esperienza. Laddove in Siberia la disponibilità di un ricco repertorio di armi da fuoco innesca scontri ciechi e furenti, il modesto *fire rate* e tempo di ricarica che caratterizza il fucile a pallettoni di cui si dispone per la maggior parte del livello di Notre Dame, impone l'adozione di tecniche di combattimento meno lascive nonostante il fronte nemico sia composto da lente creature claudicanti. O ancora. Laddove gli irascibili indigeni che perlustrano le rovine azteche (anno 1920) siano facilmente sterminabili con la balestra in dotazione (per recuperane le munizioni è sufficiente raccogliere le frecce conficcate nei cadaveri o sulle pareti), i golem di pietra andranno sistemati in altro modo (ma guarda, se metto il piede su questa mattonella si apre quella botola lì). Ulteriore agente diversificante è ravvisabile in alcuni apparecchi interagibili disposti in punti strategici delle aree di gioco, come torrette mitragliatrici e telecamere. Queste ultime, in particolare, sono per il giocatore al tempo stesso temibili sentinelle e valide alleate. E' possibile eliminarle con un colpo mirato all'obiettivo o accedere alla cabina di comando che ne gestisce il funzionamento per disporne in maniera meno traumatica, magari dopo averne approfittato per perlustrare alcune porzioni della scenografia. Telecamere equipaggiate con un sistema di autodifesa (mitragliatore a canne rotanti) possono tradursi in un efficace mezzo di sterminio, come accade ad esempio nella Fabbrica di Robot (anno 2315), dove fungono da indispensabile arma secondaria autonoma in grado di percorrere tratti del circuito di rotaie soprelevate lungo il quale normalmente esercitano il loro pattugliamento. Quest'ultima tipologia di telecamere gode anche di un'utile funzione di zoom agibile attraverso uno dei tasti dorsali del controller.

Sebbene quanto appena descritto contribuisca indubbiamente a dare spessore al sistema di gioco in singolo, ciò di cui si percepisce la mancanza nello Story Mode allestito da Free Radical è un costrutto narrativo che dia unità al tutto. Dopo una breve premessa che vede 10 cristalli del tempo disperdersi in altrettante epoche per mano dei bastardi di turno ed un eroe lanciarsi nel portale temporale allo scopo di recuperali, il giocatore vive 10 mini-storie completamente scollegate fra loro (se non per l'obiettivo comune "recupera il cristallo") attraverso il corpo "ospite" dei rispettivi protagonisti. Piuttosto che sposare l'impostazione cinematografica inaugurata da **Half-Life** e riproposta in **Halo**, quindi, il filone narrativo di **TS2** segue piuttosto i ritmi di un telefilm (nella fattispecie *Quantum Leap*) a detrimento del coinvolgimento emotivo (ovviamente a parere di chi scrive) e quindi della piena riuscita dello Story Mode. Una volta recuperato il cristallo, si ritorna all'ideale hub del gioco, all'interno del quale è dato modo di ripetere il livello appena concluso o accedere al successivo appena sbloccato. Un andirivieni che si traduce in una continua ammissione di artificio a danno della sospensione dell'incredulità.

I proiettili esplosi godono di proprietà di rimbalzo manifeste a seconda della superficie su cui impattano. Alcune armi, con la "Pistola Fantascientifica" in foto, scagliano dardi energetici capaci di rimbalzare 3 o 4 volte prima di sopirsi. Sebbene utili per colpire di rimbalzo nemici appostati dietro gli angoli, se ne suggerisce un uso accorto: i colpi possono tornare al mittente.

Notevole l'algoritmo di frammentazione delle vetrate. Le crepe si dipanano a partire esattamente dal punto di impatto del proiettile. Lo spostamento d'aria prodotto dalle esplosioni, invece, le manda in frantumi senza troppe sottigliezze.

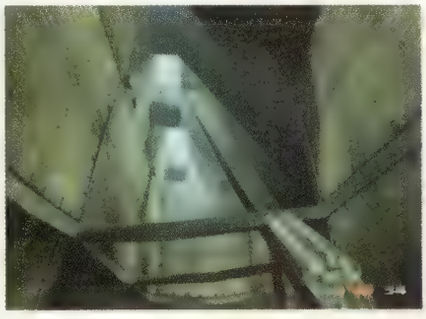
Al di là delle caratteristiche strutturali, **Time Splitters 2**, come tutti gli FPS, ha bisogno di terreno fertile per coltivare le sue potenzialità. Anche le più vincenti innovazioni concettuali possono significare zero in uno sparatutto in soggettiva privo di antagonisti sufficientemente intelligenti da distinguerlo da un eccentrico poligono di tiro virtuale. Prevedibilmente, l'esperienza maturata dai membri del gruppo Free Radical all'epoca della loro attività in Rare, trova piena espressione nel comportamento della variegata gamma di avversari affrontati nel loro ultimo lavoro. Sebbene possa capitare che un proiettile fischi a pochi centimetri dalle orecchie di una sentinella senza indurla in allerta, e malgrado sia talvolta evidente l'ottusa ottemperanza ad uno schema comportamentale prefissato, le fila nemiche danno filo da torcere in battaglia, saltellando lateralmente, sbucando da una colonna per lanciarsi in scivolata dietro un cassone, rotolandosi per terra nel tentativo di sfuggire alla pioggia di proiettili, approfittando della scenografia per accerchiare e tendere imboscate ad un giocatore che diventa presto consapevole di avere a che fare con bot particolarmente agili e svegli. Certo mancano quelle sottili manifestazioni di amor proprio che dovrebbero indurre ad allontanarsi da una granata o magari a rispedirla al mittente con un calcio, ma in generale l'esercito allestito da Free Radical assolve con zelo alla sua funzione impedente l'irragionato incedere di utenti sprovvisti di adeguata destrezza o senso tattico. Anche nei momenti di tranquilla perlustrazione dell'area di gioco, l'IA è attiva nella ricerca di indizi sull'esistenza di una potenziale minaccia, innescando atteggiamenti circospetti a seguito del ritrovamento di un cadavere o la proiezione verso il più vicino pulsante d'allarme. Di converso, esemplari cerebrosprovvisti come zombi e quant'altro sopperiscono alla siccità intellettiva prodotta dalla sete di sangue braccando il giocatore in gruppo ed assorbendo piombo con maggior indifferenza rispetto ai loro colleghi senzienti. Da queste caratteristiche matura nel giocatore la consapevolezza che un colpo alla testa è il sistema più rapido ed economico (a differenza dei soldati, gli zombi sono armati di denti ed unghie, quindi niente proiettili da recuperare dai cadaveri) per decimarne le fila. Ma proprio quando il dito è pronto a premere il grilletto, dopo che gli interminabili secondi spesi a poggiare il reticolo di mira sulla fronte macilenta hanno permesso al nemico di portarsi a pochi metri dal collo, ecco che la schifezza claudicante inciampa sul più bello, rovina sulle ginocchia e si rialza un attimo dopo, mentre il proiettile buca il muro alle sue spalle e il giocatore comincia a tremare sul serio. **TS2** è per questo un gioco di quelli tosti, che mette apprensione ed inietta adrenalina nelle vene, anche perché avarissimo di rifornimenti energetici e bastardo quando piazza un unico checkpoint in livelli che ne meriterebbero almeno tre, tant'è che può spesso diffondersi un odore di frustrazione per i corridoi dei livelli avanzati (in particolare nell'intransigente Ciclotrone e nell'articolata Fabbrica dei Robot).

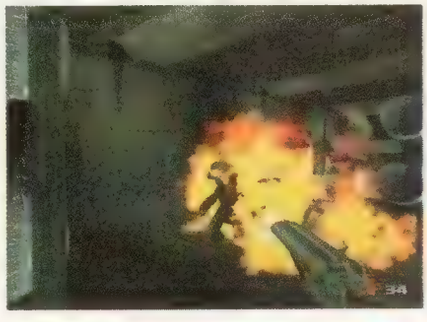
Si è quindi detto dello Story Mode di **TS2**. Evidentemente migliorato rispetto al prequel. Indubbiamente foriero di un'esperienza unica su PlayStation2. Ma non si è detto della sorpresa che attende gli spasimanti del mutiplayer. Per ovvi limiti di spazio vi darò la versione breve dei fatti: c'è tutto. Modalità cooperativa per due giocatori (con tanto di telecamere extra con annesso mitragliatore ad offrire inediti spunti di collaborazione: "tu vai avanti mentre io ti corpo manovrando il mitragliatore da qui"), modalità per un massimo di 4 giocatori via split-screen, 16 via i.LINK oppure LAN (a patto che si disponga di Network Adaptor). Giochi, di tutte le tipologie: deathmatch, cattura la bandiera, assalto, dominio ed una serie interminabile di varianti da ritoccare all'occorrenza armeggiando con un'altrettanto generosa cornucopia di opzioni (numero e tipologia di bot, tanto per dirne una). E in più, un editor di mappe completo al punto da permettere di definire posizione, colore e tipologia delle singole sorgenti di luce (intermittenti, fisse etc.). Il tutto custodibile su memory card per la massima mobilità del godimento ludico fai da te. E non è finita. C'è ancora motivo di divertimento anche per chi non dispone della compagnia richiesta per infondere nuova linfa vitale in un prodotto già consunto dall'uso. La sezione Arcade offre un torneo composto da 3 gironi (Dilettanti, Onorari ed Elite) proponente più o meno tutte le varianti delle sfide in multiplayer popolandole da bot di notevole destrezza. E per chi ama sollazzarsi con qualcosa di relativamente leggero, esiste la modalità Sfida in cui si è chiamati ad affrontare ben 21 prove atipiche che vedranno impegnati in gare di resistenza dall'attacco incessante di zombi, nella raccolta di un certo numero di banane entro un certo numero di secondi nei panni "pelosi" di una scimmia, nella infrazione di un certo numero di vetrate entro un certo numero di secondi con lanci calibrati di granate e mattoni, nella fuga da inseguitori avvolti dalle fiamme e così via, verso l'edificazione di una longevità monumentale.

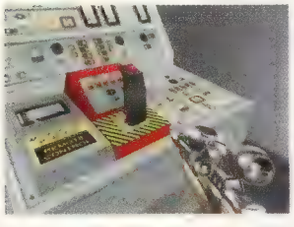
TS2 è tutto questo, offerto sul piatto di un motore poligonale prestante, con i suoi 60fps costanti (interessati da trascurabili rallentamenti solo in splitscreen), gradevoli effetti di luce e sorprendenti scenografie, in particolare quelle proponenti ambientazioni futuristiche (la Fabbrica dei Robot è quasi un **Halo** in miniatura). La pioggia che picchia sulla telecamera poi, sembra quasi **MGS2**. Concludendo… Se state leggendo queste righe fermatevi adesso. Un esponente di rara qualità e completezza del genere FPS aspetta il vostro abbraccio sullo scaffale del negozio di videogiochi più vicino. Fatelo vostro. Subito. Temo non ci sia tempo da perdere.

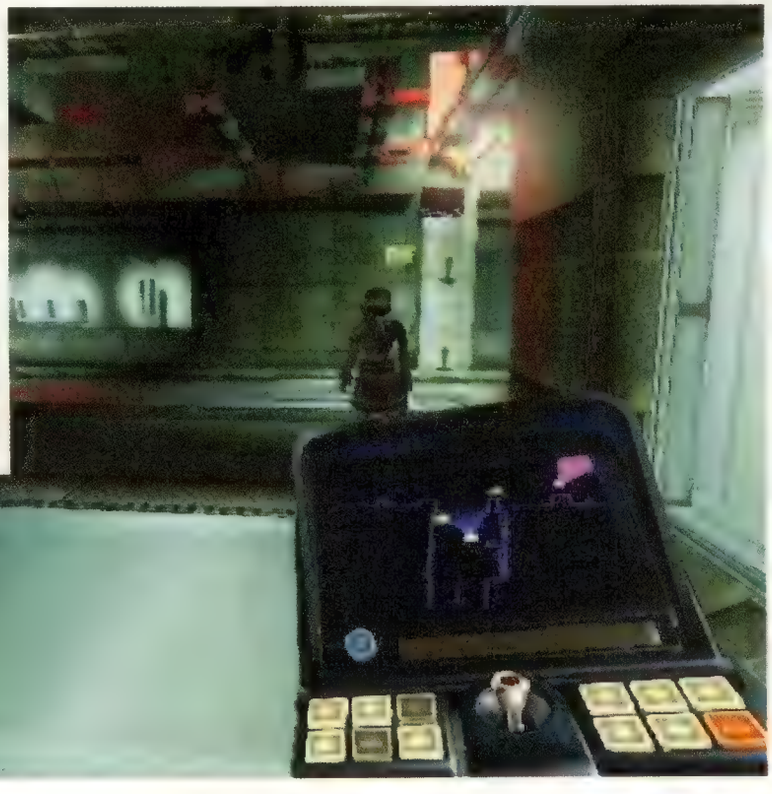
voto 9 su 10

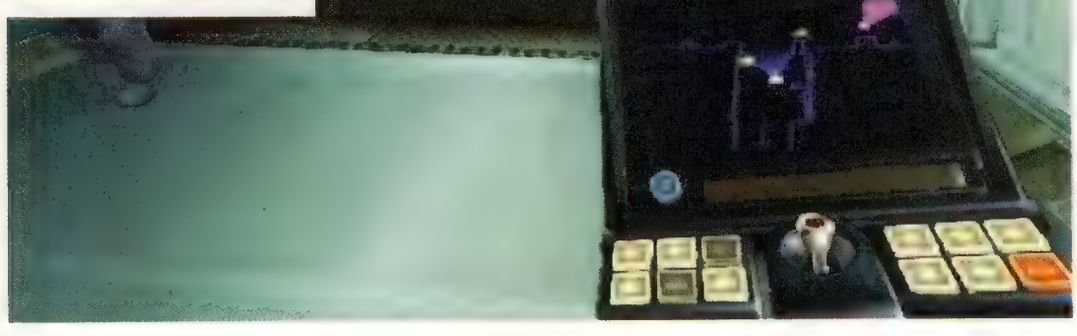
Blade Runner. *Anno 1982. Regia di Ridley Scott. Con Harrison Ford, Rutger Hauer e Sean Young.*











Ogni livello offre obiettivi primari e secondari. Quello che prevede la distruzione dei barili di vino in quel di Chicago appartiene (invero curiosamente) alla prima categoria, non alla seconda. In molti hanno paventato l'esistenza di un bug credendo di aver fatto tutto il necessario per passare al livello successivo, mentre c'era ancora roba da "versare".

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **VOLITION** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **4 SPLIT-SCREEN/MULTITAP**

Red Faction 2

Ristabilita la libertà sul pianeta rosso, è arrivata l'ora di regolare i conti una volta per tutte in casa propria...

di giuseppe**de riso**

I controlli sono configurabili a piacimento, persino per l'accoppiata mouse/tastiera.

Accolto favorevolmente da pubblico e critica, **Red Faction** raccontava di un gruppo di minatori in rivolta contro le condizioni disumane in cui una corporazione senza scrupoli li costringeva a vivere quotidianamente. Teatro dello scontro erano state le immense distese rocciose di Marte, colonizzato da una razza umana corrotta e oramai allo sbando. Sono diciassette i mesi che separano il primo episodio dal seguito, ma ben cinque gli anni trascorsi nell'universo parallelo raccontato nell'epopea Volition. Il cancelliere Sopot ha assunto il ruolo di leader della confederazione terrestre e strumentalizza l'autorità guadagnata per preservare la sua posizione al pari di un dittatore. La Terra calpestata in quegli anni bui è un mondo dove le forze dell'ordine sono asservite alla classe dirigente piuttosto che al cittadino, e i mezzi di informazione, assoggettati ai dettami del despota, sono strumenti di propaganda per la conservazione del potere e l'annullamento della libertà di pensiero. Sei super-soldati, resi più forti rispetto a un comune essere umano dalla nanotecnologia, decidono di formare un team d'assalto rivoluzionario per rovesciare questa situazione e liberare il pianeta dal giogo dell'oppressore.

Chi ha avuto modo di apprezzare il primo capitolo non mancherà di constatare gli evidenti punti di contatto con questo sequel. Al di là della trama incentrata sull'urto tra le forze del male e quelle del bene, viene riproposta una meccanica di gioco basata sulla cooperazione tra più elementi di uno stesso gruppo, anche se in accordo a modalità che ne rafforzano ulteriormente il potenziale ludico. Nell'avventura precedente, il capo dei ribelli ci guidava dall'alto con istruzioni e consigli pertinenti al modo corretto per portare a termine gli incarichi più svariati. Occasionalmente si poteva assistere o prendere parte a schermaglie tra i Red Facton e le forze ostili inscenate con manifesta superficialità, il cui fine immediato era dare l'illusione coreografica di trovarsi invischiato nel bel mezzo di una guerra fratricida, piuttosto partecipe a manovre collettive. Con **Red Faction 2** ci si è spinti in avanti. Il giocatore veste i panni di Alias, esperto in esplosivi e nell'arte della demolizione, ed è stavolta parte integrante di un gruppo organico che include altre cinque unità, ciascuna con un ruolo specifico. Tangler è la controparte al femminile di Solid Snake, indossa una tuta stealth che la sottrae alla vista ed è abile nello scivolare silenziosa tra le fila nemiche che decima con facilità ancor prima che le vittime possano percepire il pericolo; Quill è una donna "senza coscienza" (per usare le parole con cui viene descritta nel discorso introduttivo al gioco) munita di un fucile di precisione col quale colpisce indisturbata le proprie prede; Repta è un energumeno abile nel maneggiare artiglieria pesante, mentre Shrike è l'addetto ai mezzi di trasporto e ai veicoli da impiegare nel corso delle missioni. Comandante della combriccola è un tale noto col nome in codice di Molov, coordinatore delle varie unità operative. I doveri a cui adempiere in battaglia si intrecciano in uno schema architettato per il lavoro di squadra dove il giocatore è una delle pedine attive, non l'unica; per quanto la regia venga sempre e comunque allestita in anticipo dagli autori, la felice riuscita delle imprese è frutto della collaborazione reciproca: il leader impartisce gli ordini da seguire e i compagni si mobilitano in diverse zone strategiche; spesso alcuni di questi ci offrono il loro sostegno nei momenti critici o nel vivo di conflitti sanguinari, non di rado scambiando suggerimenti sul da farsi, condividendo commenti o stigmatizzando l'accaduto con battute sarcastiche. L'evolversi della trama (deciso in parte anche delle scelte del giocatore con conseguenze dirette sul finale) inscena le vicende più diverse e non mancano situazioni in cui dover fare affidamento unicamente sulle proprie forze. L'impatto risultante da questa impalcatura basata sulla sinergia è decisamente roboante e cinematografico, ma è necessaria la comprensione della lingua inglese perché l'effetto galvanizzante possa compiersi in tutta la sua portata. L'imponenza di alcune sequenze è resa memorabile dal coinvolgimento, oltre che di uomini, anche di mastodontici veicoli da guerra.

Ad inebriare l'attività distruttiva ci pensa il Geo-Mod, il sistema di alterazione casuale delle forme poligonali applicato sulle scenografie ambientali già visto nel prequel e che è qui reintrodotto in versione potenziata. Pareti e mobilio possono essere fatte letteralmente a pezzi sotto i colpi delle armi in dotazione. Ad ogni impatto l'effetto non è preconfezionato, ma viene elaborato parzialmente "a caso"

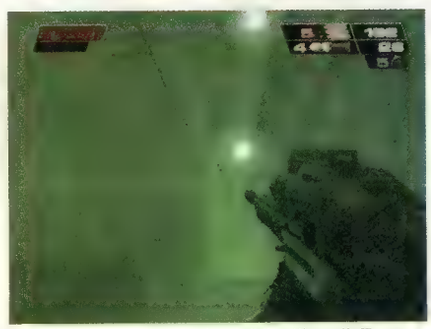
dall'algoritmo messo a punto da Volition. Sparare un missile contro un muro difficilmente produrrà lo stesso identico risultato, ma la voragine creata avrà forme e dimensioni sempre diverse. Il giocatore ha in questo modo la possibilità di aprirsi la strada tra i tramezzi divisori di un edificio o di scavare piccoli tunnel di collegamento, anche se a conti fatti non può ancora valersi di questa caratteristica per fini che si discostino dall'eliminazione di elementi che ostacolano il cammino o dalla prevedibile ricerca di anfratti celati alla vista. Ciononostante, il Geo-Mod svolge con proprietà la sua parte anche quando si ha la sensazione che talvolta il suo impiego sia forzatamente ricercato, perché non viene mai oltrepassato il confine sottile che separa l'utile dal pretestuoso, e incoraggia a sfogare i propri istinti vandalici con l'adozione di armi deflagranti (dotate di solito di due tipi d'attacco) che esortano indirettamente allo smantellamento fine a sé stesso delle strutture dello scenario fino a mutarne completamente la fisionomia, oltre che all'ecatombe di uomini e androidi.

Le migliorie apportate non si fermano qui. Anche la realizzazione tecnica ha beneficiato di un salutare processo di arricchimento che consente a **Red Faction 2** di vantare una discreta "avvenenza" estetica. Il motore grafico è uno dei più validi in circolazione, avulso da problemi di pulizia dell'immagine e in grado di garantire una fluidità virtualmente costante a tutto vantaggio della precisione dei movimenti. Squisita l'illuminazione volumetrica e la resa di effetti come nebbia, fumo o emanazioni gassose che si confondono con l'aria che respiriamo. Il numero di poligoni renderizzato su schermo non tocca vette da capogiro, ma è ripartito con oculatezza su scenografie adeguatamente dettagliate pullulanti di corpi tra i più curati visti su PlayStation2 relativamente al genere di appartenenza e vivificati con movenze credibili; sebbene non siano dei pazzi suicida, gli avversari non sembrano sfortunatamente possedere una quantità di materia grigia tale da mettere a punto strategie d'attacco complesse. Una nota di demerito va assegnata ai programmatori dell'Illinois per il level design, davvero piatto e poco palpitante. Gran parte delle ambientazioni, pur gradevoli alla vista, sono poco variegate e dal ridotto tasso di interazione (se si esclude quello relativo al Geo-Mod); spetta al furore del combattimento adombrare l'essenzialità delle strutture architettoniche e la monotonia che le caratterizza. Altro diversivo per spezzare il feeling claustrofobico, derivante dal percorrere in larga parte stanze e corridoi, scaturisce dall'inclusione di sequenze a bordo di particolari mezzi di trasporto proprio come avveniva nel predecessore; in queste circostanze il giocatore controlla, tra le altre cose, una mitragliatrice a bordo di un'astronave o il cannone di un carroarmato.

Se l'epicità delle imprese di gioco non fosse abbastanza per gonfiare l'ego del giocatore, ecco allora l'idea geniale di far fioccare regali e bonus a iosa al termine di ogni impresa, che andranno a tappezzare l'apposita sezione nelle opzioni a mò di trofei e testimonianza imperitura di gloria. Dopotutto, per quale ragione gettare al vento tutto il lavoro svolto in fase preliminare, come schizzi e disegni, quando si può introdurlo come prezioso artwork assortito? Oppure perché non approfittare della natura multi-mediatica del supporto ottico per inserire materiale pubblicitario in forma più o meno velata? Basta rendere il tutto sbloccabile con il sudore della fronte ed anche lo spot più tedioso in altri contesti diventa una succulenta prelibatezza per i giocatori più capaci, desiderosi di essere ricompensati per i propri sacrifici.

Concludendo, Volition propone un seguito che non si appoggia con pigrizia al lavoro svolto in precedenza. Al contrario, tutte le doti di quest'ultimo sono state ritoccate in alcuni casi, decisamente migliorate in altri, sia che si tratti di aspetti legati al gameplay che inerenti al comparto tecnico strettamente inteso. **Red Faction 2** è un seguito nell'accezione positiva del termine: innova e rinnova, introduce nuovi elementi e potenzia quelli già adottati in passato, riprende ed espande la formula originale per essere un gioco che sa di nuovo senza tradire le proprie radici. Un mix equilibrato ma capace di scatenare copiose scariche d'adrenalina e che si lascia giocare con piacere e interesse per tutto il tempo che saprà guadagnarsi.

voto 7 su 10



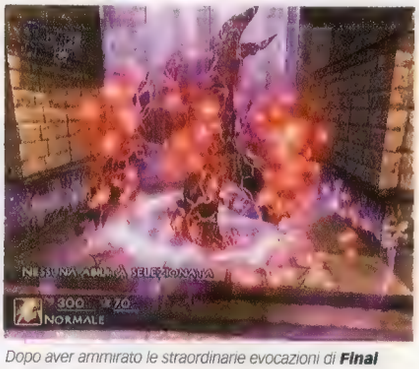
Quando la luce scarseggia è possibile attivare l'efficace visore notturno.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **THQ** SVILUPPATORE **VOLITION** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Summoner 2

Che differenza c'è tra evocare e imprecare? Se non ne siete sicuri non sarà certo una partita a **Summoner 2** a schiarirvi le idee...

Il party può essere costituito al massimo da tre elementi, due dei quali sempre governati dalla CPU. Al giocatore è comunque concesso di passare in qualsiasi momento da un personaggio all'altro mediante la semplice pressione del tasto **R2**.



Dopo aver ammirato le straordinarie evocazioni di ***Final Fantasy X*** *è difficile non storcere il naso di fronte alla modestia delle sequenza di richiamo delle creature in* ***Summoner 2****, soprattutto in virtù del fatto che questi mostri dovrebbero rappresentare le autentiche "star" del gioco.*

Summoner 2 è un gioco che fa riflettere. Perché contiene tutto ciò che può fare la differenza in un RPG di spessore, a cominciare da un party ben assortito, con esponenti dotati di abilità ben distinte, potenzialmente in grado di differenziare l'esperienza di gioco a seconda che si assuma il controllo dell'uno o dell'altro personaggio. Pollice in su anche per le centinaia di NPC con cui interagire e le decine e decine di sub-quest da intraprendere in qualsiasi momento, inserite organicamente nell'avventura e annotate automaticamente in un apposito menu, così da poterle affrontare in un secondo momento qualora in principio ci si voglia concentrare sul filone narrativo principale. E non solo, addirittura la stessa missione può stratificarsi in differenti sub-obiettivi, non tutti indispensabili al completamento della medesima. L'assassina Sangril, ad esempio, è dotata di abilità votate all'azione stealth; al termine di una sezione di gioco che la vede protagonista riceverà punti esperienza in misura differente a seconda che si sia lasciata avvistare dai nemici, che abbia fatto piazza pulita di tutti gli avversari, o che si sia limitata ad arrivare in fondo senza preoccuparsi di svolgere un lavoro coi fiocchi. C'è anche spazio per del sano "role playing", nella sua accezione più antica, nel mondo di **Summoner 2**. La protagonista Maia, oltre che reincarnazione di una dea, abile guerriera e prodigiosa evocatrice, è persino sovrana di un regno, ruolo che si traduce nell'assunzione di decisioni di varia natura. Quale destino riservare ai traditori della corona? Il carcere, l'esilio o la morte? Che atteggiamento adottare nei confronti dei postulanti che si presentano a corte appellandosi alla generosità della regina al fine di aggiudicarsene aiuti e favori? Sono tutte scelte che verranno dettate dall'interpretazione della protagonista che il giocatore vuole dare.

Summoner 2 è un RPG vasto, pompato all'inverosimile in tutti quegli aspetti che fanno macinare cifre su cifre al contatore delle ore di gioco. Il tutto guarnito da una trama di certo non impegnata, ma dallo sfondo mitico e in continua evoluzione, sostenuta da una localizzazione più che all'altezza, che si lascia apprezzare tanto nel doppiaggio, anch'esso in italiano, quanto nelle scelte lessicali effettuate in fase di traduzione.

Eppure **Summoner 2** è un gioco brutto. Senza mezzi termini. Perché si tratta della classica casa costruita a partire dal tetto piuttosto che dalle fondamenta. Volition ha effettuato una scelta precisa nell'interpretare l'RPG in chiave action, e non si è preoccupata di affinare un sistema di controllo grezzo, stroncato da una risposta ai comandi da magone. Che senso ha un RPG in tempo reale se la stessa risposta ai comandi è tutto fuorché in tempo reale?

Trasferire l'analisi dal sistema di controllo al sistema di combattimento equivale a scivolare dalla padella nella brace. In **Summoner 2** si attacca a forza di combo (singolare: *una* combo, sempre quella, che vi piaccia o no), si para con il tasto apposito e si aggancia un bersaglio con il dorsale del caso. A vivacizzare la scarsa originalità di tale approccio (ricucinato ormai in tutte le salse dai tempi della sua inaugurazione in **Zelda** su N64 e nel primo **Soul Reaver**) interverrebbero le abilità e le magie specifiche di ciascun personaggio, se non fosse che l'ardita risposta ai comandi di cui sopra riduce le azioni effettuabili durante gli scontri alla fuga, alla perpetua ripetizione di quella misera combo, a qualche evocazione e a molte imprecazioni. Tutto questo si risolve nella deprimente e totale ingiocabilità di tutte le fasi di combattimento, il cui esito viene decretato spesso più dal caso o dalla (deficitaria) intelligenza artificiale di compagni e avversari, che non dalla mano svelta del giocatore o dalla strategia di attacco da questi elaborata.

Parlando di grafica **Summoner 2** farebbe meglio a cambiare discorso. Il design di alcune ambientazioni e un pugno di texture sono tutto il salvabile di un comparto tecnico imbarazzante. Pochi i poligoni a video, appena accettabile il frame rate e orribili i modelli 3D di mostri e personaggi, per di più svantaggiati da un raffazzonato lavoro di character design (centinaia di personaggi e nessuno dotato di un carisma o di un'immagine degni di nota). A rischio indignazione le animazioni, finte e scattose come e più che in **Blood Omen 2**, se possibile. Solo le sequenze di evocazione sono state omaggiate di qualche frame in più, elemento aggravante del giudizio di condotta che incombe sugli sviluppatori: se durante i combattimenti il caos e il caso regnano sovrani è anche per colpa della nervosità delle animazioni degli attacchi, e quei geniacci di Volition che cosa fanno? Si concentrano su quelle animazioni che non comportano nessuna conseguenza in termini di giocabilità. D'accordo, in un gioco chiamato "Summoner" le evocazioni devono essere curate, ma questo **Summoner 2** non si fa giocare, c'è poco da fare.

E allora, cari sviluppatori, fermiamoci un attimo a riflettere. Perché ingozzare un prodotto di parametri, sub-quest, NPC, oggetti, magie, armi e abilità, prima di preoccuparsi di dargli un'anima? Il più grande action/RPG di tutti i tempi (quello stesso **Zelda** di cui sopra) ha equipaggiato il suo protagonista con tre-dico-tre spade, tre-dico-tre incantesimi e una manciata di accessori, ma gli ha soffiato dentro della magia, lo ha graziato di una risposta ai comandi brillante, lo ha vestito con una tecnica maestosa ma pulita. E questo quattro anni fa, non l'altro ieri. Tutti gli RPG raccontano storie. Pochi RPG fanno storia. Perché non concedere loro una lettura prima di iniziare daccapo un nuovo racconto?

voto **4 su 10**

di cristiano**bonora**

Intervista a **Rob Loftus** (Volition)

Pur non essendo particolarmente conosciuta nelle nostre lande, Volition gode di una notevole popolarità al di là dell'oceano. Popolarità acquisita soprattutto grazie al primo **Red Faction**, bastonato dalla critica, ma accolto positivamente dall'utenza PS2. In occasione dell'uscita del sequel e di **Summoner 2**, **Super Console** non s'è lasciata sfuggire l'occasione di scambiare quattro chiacchiere con Rob Loftus, producer di **Red Faction 2** e portavoce della software house dell'Illinois. Ecco quant'è emerso...

Vista la data d'uscita ormai imminente di *Red Faction 2*, è inevitabile un confronto diretto fra il vostro FPS e l'ottimo *TimeSplitters* 2. Il titolo Eidos annovera una modalità multiplayer mediante iLink: come mai un'opzione simile non è presente in *Red Faction* 2?
Rob Loftus: Abbiamo preferito concentrarci su un più classico split-screen, un doppio split-screen per la precisione, e offrire agli utenti diverse modalità in multiplayer da affrontare in quattro: Deathmatch, Team Deathmatch, Arena, Capture the Flag, una modalità nascosta chiamata Regime... E non ci sono rallentamenti di sorta nemmeno con quattro giocatori: il frame rate rimane sempre elevato in **Red Faction 2**. Abbiamo fatto diversi progressi in questo campo rispetto al primo **Red Faction**: l'azione è ora più veloce, più fluida e ci sono molti più nemici su schermo contemporaneamente. Il tutto, in ultima analisi, rappresenta un plus per la giocabilità.

Qual è, secondo Volition, il vero punto di forza di *Red Faction 2*? Una caratteristica del gioco magari totalmente assente dallo shooter di Free Radical...
RL: Uno dei punti di forza di **Red Faction 2** è senza dubbio il Geo-Mod. In questo sequel si possono disintegrare in maniera spettacolare tutte le ambientazioni, con esplosioni ed effetti particellari davvero coreografici. Questa caratteristica, unita al fatto che il gioco è quantomai immediato ed è in grado di essere digerito all'istante anche da utenti non esperti di FPS, potrebbe attirare un pubblico di casual gamer e fargli esclamare "**Red Faction 2** è diverso dagli altri FPS. **Red Faction 2** è divertente. Red Faction 2 è immediato". Un altro plus del nostro titolo è costituito dalla storia: in **Red Faction 2** la trama ha un'importanza notevole ed è per questo che abbiamo assoldato uno sceneggiatore professionista affinché la storia alla base del gioco risultasse avvincente. Crediamo che sia importante avere qualcosa di più di un semplice gruppo di nemici da far saltare in aria: solo perché si tratta di un FPS, non significa che al giocatore si debba dire "vai e uccidi" senza una ragione per farlo.

Una delle caratteristiche più interessanti dei due *Red Faction* è rappresentata proprio dall'utilizzo del Geo-Mod. Pensate di sfruttare questa tecnologia anche in futuro, magari per titoli concettualmente diversi da *Red Faction*?
RL: Decisamente. E' una delle tecnologie migliori che possediamo e non credo nessuno sia in grado di riprodurla al momento. Il primo **Red Faction** è stato una sorta di esperimento da questo punto di vista, mentre col secondo siamo riusciti a sfruttarne appieno il potenziale e a inserire un sacco di elementi che avevamo dovuto lasciare fuori dal prequel, a causa del poco tempo a disposizione.

Elementi di che tipo?
RL: Mi riferisco ad elementi del fondale, ambientazioni particolari, oggetti da distruggere...

Vedremo il Geo-Mod anche in titoli non sviluppati direttamente da Volition?
RL: La tecnologia è stata messa a punto da Volition e noi siamo a tutti gli effetti uno studio di THQ, quindi non escludo che possano uscire altri giochi pubblicati da THQ con il Geo-Mod. Ma attualmente non esiste alcun progetto di questo tipo.

In *Red Faction 2* è possibile impugnare una pistola con ogni mano...
RL: Sì, come nella stragrande maggioranza dei film made in Hong Kong. Ed è proprio da questi film che siamo stati influenzati. Il giocatore può impugnare due pistole e dato che i grilletti funzionano indipendentemente l'uno dall'altro, avere davvero la sensazione di controllare due armi differenti. Prima che me lo chiediate, non è però possibile mirare in due direzioni differenti: sarebbe stato problematico per il sistema di controllo.

> "**Non esiste alcun messaggio politico in Red Faction.** E' solamente una questione di stile, uno stile che può portare alla mente del giocatore **la rivolta**, il vero tema di **Red Faction**."

All'uscita del primo *Red Faction* si è fatto un gran parlare del fatto che il gioco avesse forti connotazioni politiche. Avete mantenuto la stessa linea anche per questo seguito o avete "ammorbidito" i toni per evitare inutili clamori?
RL: Non credo che **Red Faction** avesse forti connotazioni politiche o che ci fosse alcun tipo di messaggio nascosto, in questo senso. Abbiamo semplicemente utilizzato parecchio artwork che si rifaceva alle lotte del proletariato di qualche decennio fa o ai rivoluzionari di diversi Paesi latini, ad esempio. Ma non esiste alcun messaggio politico in **Red Faction**. E' solamente una questione di stile, uno stile che può portare alla mente del giocatore la rivolta, il vero tema di **Red Faction**.

***Red Faction* ha lasciato diverse persone con l'amaro in bocca: l'impressione è stata quella di avere di fronte un titolo con un discreto potenziale, sfruttato solo in minima parte. Col senno di poi, quali sono stati i principali difetti del prequel?**
RL: Credo che qualsiasi sviluppatore, esaminando un titolo diversi mesi dopo la sua uscita, sia in grado di individuare alcuni aspetti del gioco che avrebbero potuti essere realizzati meglio. Nel nostro caso ci siamo resi conto di non aver sfruttato a sufficienza il Geo-Mod e abbiamo tentato di porre rimedio nel seguito. Sempre sviluppando **Red Faction 2**, abbiamo constatato come la velocità del prequel non fosse proprio il massimo: l'engine che utilizziamo ora produce più poligoni, il frame rate è migliore e la velocità adeguata.

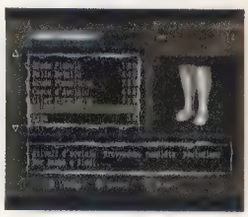
Il primo *Summoner* ha faticato ad imporsi all'attenzione del grande pubblico. Come descriverebbe *Summoner 2* a chi non ha mai sentito parlare del prequel?
RL: E' un action RPG abbastanza classico. Ci sono un sacco di enigmi, sottogiochi, mini-quest, ma fondamentalmente rimane un gioco di ruolo incentrato sull'azione. E proprio per questo motivo credo che risulti un titolo facilmente accessibile per tutti: è possibile immergersi nel gioco sin dalla prima partita, visto che non ci sono regole troppo difficili da imparare. Certo, proseguendo nell'avventura si imparano mosse nuove, combo spettacolari da eseguire con la spada, ma fondamentalmente è più semplice e credo anche più divertente degli RPG classici.

Non c'è il rischio di alienarsi quella fetta di videogiocatori appassionata agli RPG tradizionali in questo modo?
RL: Non fraintendete, non abbiamo appiattito il gioco. Il nostro obiettivo principale è stato quello di avere comunque gli elementi fondamentali di un RPG, prima fra tutti una storia appassionante come quella del prequel: la trama di **Summoner** ha ricevuto un sacco di complimenti nelle recensioni all'epoca della sua uscita. La storia e gli elementi classici degli RPG sono lì: non è un gioco hack'n'slash e basta.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **METRO3D** SVILUPPATORE **FROM SOFTWARE** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

King's Field IV

A otto anni di distanza dal primo episodio della saga nulla è cambiato. **King's Field** continua ad essere lento, frustrante ed esteticamente poco attraente.



di diego**cortese**

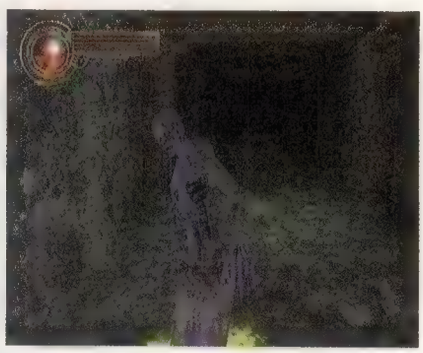
Usciti tra il '94 ed il 98, i primi tre RPG in soggettiva della serie **King's Field** hanno ottenuto critiche molto contrastanti. Da un lato c'erano alcuni hardcore gamer che ne lodavano il curato aspetto evolutivo del protagonista, dall'altro vi era la massa dell'utenza comune schifata dalla ridicola componente grafica e stizzita dall'assurda difficoltà di gioco. Anziché cercare di ottenere un prodotto capace di soddisfare entrambe le categorie di videogiocatori, From Software ha preferito conservare il medesimo stile di gioco delle precedenti edizioni. Il risultato è facilmente immaginabile...

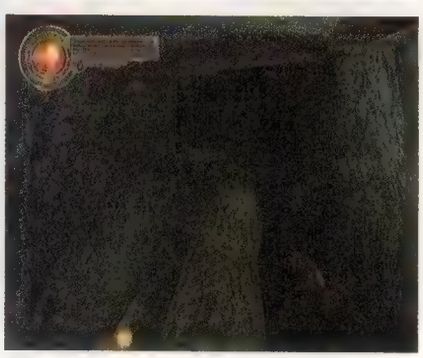
"Sembra di muoversi nella melassa!" è il primo pensiero che ci è venuto in mente una volta avviato il gioco. Le azioni del nostro alter ego digitale sono lentissime, tanto che la sua corsa assomiglia ad una tranquilla camminata. Per di più correre consuma rapidamente forza fisica che al contrario deve essere risparmiata per i combattimenti, altrimenti i propri attacchi finirebbero per avere la potenza di quelli di un neonato. Di conseguenza, se non si vuole soccombere al primo combattimento, si è obbligati a deambulare con una tediosa lentezza senza nemmeno godere della consolazione di potersi distrarre ammirando il paesaggio. Gli sfondi non offrono infatti uno spettacolo interessante, sia per la povertà di dettaglio e sia per l'incuria con cui sono stati realizzati. Ancora peggiori i modelli poligonali dei personaggi con cui si interagisce nei rari momenti di dialogo, inquietanti esseri dal corpo spigoloso e dal volto appena abbozzato. Solo il monster design riesce a strappare qualche saltuario sguardo d'ammirazione, specie quando ai brulicanti sgorbietti iniziali si sostituiscono mostri più elaborati. A peggiorare una situazione già drasticamente negativa, vi è inoltre una fastidiosa mancanza di fluidità che rende l'immagine sfocata e confusa. Anche il sonoro risulta lacunoso, sia per la discutibile scelta degli effetti che per la mancanza di dialoghi parlati (a proposito, i testi sono interamente in italiano).

Come in passato il gameplay ha come unico lato positivo la flessibilità del sistema di evoluzione del personaggio. Decine di armi, magie ed oggetti possono essere collezionati ed impiegati per risolvere i difficili enigmi e sconfiggere mostri. Pericoli che richiedono un intelligente uso del proprio equipaggiamento per essere superati. Ad esempio contro uno scheletro è necessario utilizzare un'arma contundente in quanto quelle da taglio non riescono a causare danni seri alla sua struttura ossea. Peccato che a causa della lentezza dei movimenti del personaggio, aggravata dalla resistenza dei mostri e dalla necessità di attendere qualche secondo per recuperare le forze dopo aver sferrato un colpo, anche il più semplice dei combattimenti può durare diversi minuti. Un continuo girotondo (la povertà dei comandi disponibili non permette altro) in cui si cerca disperatamente di non entrare nel raggio di azione del nemico attendendo il momento in cui è concesso di attaccare. Strategia per altro difficilmente praticabile nei luoghi stretti o affollati di avversari, che si trasformano spesso in una trappola senza via di scampo. L'elevata mortalità unita alla scarsezza di punti di salvataggio costituisce una continua fonte di frustrazione, sentimento che si alterna alla noia causata da un'estrema diluizione nel tempo di eventi significativi. L'esplorazione delle aree di gioco è infatti costituita da un susseguirsi di aree disabitate con pochi elementi con cui interagire o al massimo infestate da qualche insignificante mostriciattolo.

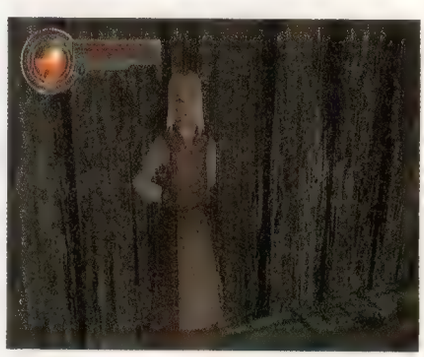
Come avrete capito, l'unico modo per sopravvivere all'avvilimento e alla tediosità di **King's Field IV** è quello di trovare stimoli nella sua componente evolutiva e, perché no, anche nella sua notevole difficoltà. Requisiti che non tutti i giocatori possiedono, specialmente se non apprezzano i giochi di ruolo di vecchio stampo.

voto **5 su 10**





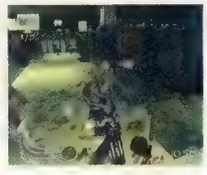
Trappole ed ostacoli possono causare la morte istantanea del protagonista. Ed in molti casi ci si rende conto della loro esistenza quando ormai è troppo tardi.



Lo scarso dettaglio dei modelli poligonali dei personaggi è a dir poco imbarazzante.

Blade II

Che cos'hanno in comune i vampiri e certi giochi su licenza?
Entrambi farebbero meglio a non vedere mai la luce del sole...



Nelle situazioni più affollate Blade può trovarsi faccia a faccia con addirittura una ventina di avversari.

Eseguendo un attacco in direzione di una porta, Blade la spalancherà con un calcio. In realtà per aprirla sarebbe stato sufficiente camminarci attraverso, ma volete mettere la soddisfazione?

Estrarre il DVD di **Blade II** dal disc tray della console è un'operazione profana. Significa riesumare la salma di un gioco morto, che dopo tre giorni di permanenza nello stomaco di PS2 non è stato digerito né dalla console né dal meno esigente dei giocatori. Morto perché feto abortito di una succosa pellicola felicemente non-morta. Nato defunto perché estraneo all'adrenalina tutta videoludica di un film che un budget dignitoso e una razione comune di *know how* avrebbero tradotto in un videogioco di fronte al quale togliersi il cappello. E nella fattispecie anche occhiali scuri e impermeabile. Eppure a sporcarsi le mani nel budello di **Blade II** si rischia di imbattersi perfino in un paio di idee discrete. Un'autopsia molto benevolente scopre un sistema di controllo senza dubbio originale: uno stick per far-camminare-un-morto-che-cammina e uno stick – il destro – per indirizzarne pugni, calci e fendenti. A 360 gradi. Su, giù, destra: pugno, calcio all'indietro e spazzata. E via di combo. A patto che il tutto venga eseguito "slowly and rythmically", come suggerisce un tutorial che probabilmente ha scambiato l'affilato Wesley Snipes per Britney Spears, o al limite per Buffy, che con Blade condivide una bella fetta di curriculum. La trovata del secondo stick incuriosisce e diverte fino a che non si viene circondati da più di tre avversari, che non hanno nessuna voglia di aspettare che Blade si dimeni "slowly and rythmically". Oddio, molto spesso ce l'hanno anche, e l'azione su schermo riproduce situazioni da cinema di Hong Kong, con l'eroe circondato da una dozzina di ebeti che lo attaccano uno alla volta per non rischiare di fargli male. Fatto sta che quella che inizialmente pareva una buona trovata si rivela presto di una macchinosità tale da pregiudicarsi ogni efficacia. Meglio ripiegare su pistola e fucile a pallettoni: puntamento automatico e un solo caro vecchio pulsante per fare fuoco. Peccato per i proiettili contati... Viziati da **Devil May Cry**, ecco cosa siamo.

L'occhio clinico del medico legale alle prese con l'autopsia di un gioco morto – è bene ricordarlo – riporta alla luce delle reliquie di carisma in un protagonista non poco imbruttito rispetto al Wesley in cinemascope. Sarà per quei paletti di frassino conficcati in mezzo alla fronte dei nemici in slow motion, sarà per quel "keep your friends close, keep your enemies closer" ripetuto fino alla nausea e pur sempre accattivante, ma alle volte ci si illude addirittura di avere a che fare con il "day-walker" in persona. Ma quel Blade grassottello tradito da tutte le inquadrature, un po' bovino e un po' mastino, spogliato di impermeabile fluttuante (sacrilegio!), legnoso e impedito nelle movenze... No, non può essere lui.

Per il resto il referto dell'autopsia parla chiaro, **Blade II** è un gioco morto perché grezzo nella tecnica, ripetitivo e banale nel gameplay, e colpevole di essersi incarnato in un prodotto che, da un menu a base di vampiri, armi da fuoco, spade e acrobazie, ha dovuto mettersi di impegno per uscirsene con un fallimento totale. Perché la routine ludica di **Blade II** è da latte alle ginocchia: si procede di stanza in stanza litigando con il sistema di controllo e aspettando che la spada si renda disponibile (inspiegabilmente solo dopo aver polverizzato un certo numero di avversari), ci si improvvisa quindi salumieri di vampiri fino al consumo (sigh!) della katana, per poi ricominciare a prendere e rifilare sberle in maniera più o meno casuale, concedendosi di tanto in tanto un po' di respiro impugnando le armi da fuoco. Poi le munizioni finiscono e il tran-tran ricomincia. Yawn. Perdonategli lo sbadiglio, il diurno (il "day-walker") è l'unico vampiro al mondo che sta sveglio di notte e non dorme di giorno. E in un gioco del genere ci si stupisce di come faccia a non crollare bocconi al suolo stritolato dalle braccia di Morfeo.

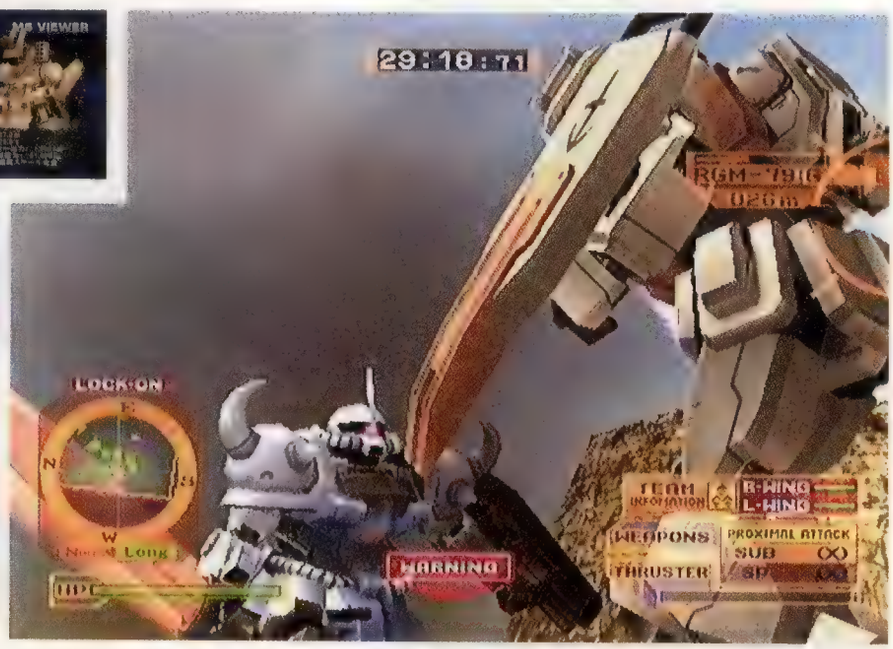
voto **4 su 10**

di cristianobonora

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **BANDAI** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Mobile Suite Gundam Lost War Chronicles

Anziché completare il continuamente rimandato sequel spaziale di **Return to Jaburo**, Bandai ne realizza uno spin-off capitalizzando sulle esperienze accumulate con i precedenti **Gundam** per PS2.



di diegocortese

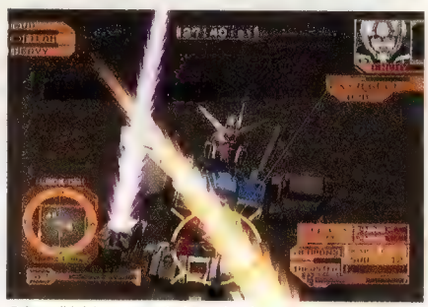
Primo della lunga serie di giochi di Gundam prodotti da Bandai per PS2, **Return to Jaburo** non riuscì a guadagnarsi la piena approvazione degli appassionati del mobile suit bianco. Un fallimento dovuto principalmente alla scomodità del sistema di controllo e alla brevità della modalità principale di gioco. L'unica ragione per cui valesse la pena spenderci qualche ora era il Tactics Battle Mode, tre missioni affrontabili impiegando una ampia gamma di mech sia federali che Zeon. L'interesse dimostrato per questa modalità bonus ha convinto Bandai a svilupparne il concetto in un gioco a se stante, opportunamente migliorato sulla base dei suggerimenti ricevuti dai fan i questi ultimi anni. Il risultato è un titolo superiore rispetto al suo predecessore, seppure non in grado di competere in termini di giocabilità e longevità con il Gundam **Federation vs Zeon DX** realizzato da Capcom.

Ennesimo tentativo di trasporre gli eventi della Guerra di Un Anno in un videogioco, **Lost War Chonicles** unisce le caratteristiche di **Return to Jaburo**, **Zeonic Front** e **Federation vs Zeon DX** in un prodotto che miscela azione arcade a simulazione. La modalità principale di gioco consiste in una serie di quattordici missioni, che si sbloccano sequenzialmente man mano che vengono completate. Prima dell'inizio della campagna viene richiesto di decidere l'esercito di appartenenza tra Zeon e Federali, scelta che influisce sulla tipologia delle missioni rendendo offensive per gli uni quelle che sono difensive per gli altri. Qualunque sia la fazione selezionata, si affrontano quindi i medesimi scenari la cui progettazione denota in compenso un certo sforzo d'immaginazione da parte degli sviluppatori Bandai. Sebbene non manchino formule inflazionate quali l'abbattimento di bombardieri Gau o la difesa di Jaburo, vi sono svariate situazioni inedite (ad esempio il recupero di un GM disperso in una tormenta) oppure ispirate a vari capitoli della saga di Gundam quali 8th MS Platoon o War in the Pocket.

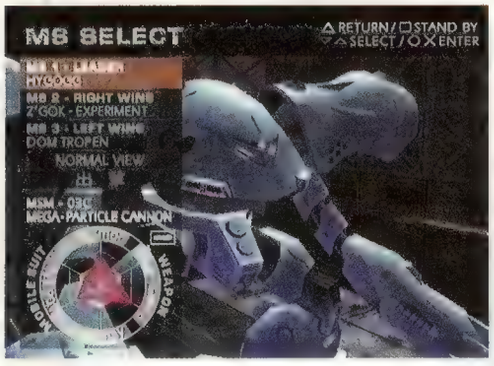
Similmente a **Zeonic Front**, il giocatore non combatte da solo ma viene messo a capo di un gruppo di tre MS, due dei quali vengono controllati automaticamente dalla CPU. L'aggiunta dei gregari è però sminuita dalla impossibilità di assegnargli ordini d'attacco o tragitti da seguire. L'unica opzione offerta consiste nella scelta del tipo di formazione tra tre alternative. Posizionandoli in retroguardia o in avanti ci si assicura una discreta copertura dagli attacchi nemici, mentre disperdendo il gruppo si può impegnare avversari potenti senza il timore che i propri compagni si facciano uccidere inutilmente. Un ulteriore aiuto durante la battaglia può arrivare da altri mezzi alleati, a volte pilotati da protagonisti della serie animata quali Amuro e Char.

La ragione del ridotto numero di opzioni dedicate alla gestione dei propri gregari è da ricondurre all'intenzione di Bandai di non appesantire eccessivamente un sistema di gioco che vuole trovare il giusto equilibrio fra simulazione ed arcade. I tempi di reazione dei mobile suit ed i parametri da tenere in considerazione durante il loro utilizzo (quali munizioni o booster) sono vicini a quelli di un simulatore di mech mentre i controlli presentano caratteristiche da action game. La configurazione della pulsantiera rispecchia a grandi linee quella di **Return to Jabrow**, compreso l'uso del tasto R2 i combinazione con gli otto pulsanti principali per eseguire azioni speciali quali la spallata o il fuoco delle armi secondarie. Sono state eliminate le inutili tecniche di spada, sostituite da un'unica combo di tre colpi precisa e facile da eseguire, similmente a **Federation vs Zeon DX**. Affinato anche il sistema di puntamento automatico, gestibile attraverso uno dei due stick analogici. Questi miglioramenti hanno reso il controllo del mech più istintivo rispetto al passato, anche se ancora distante dall'immediatezza dell'action game Capcom.

Diverse sono le soluzioni apportatela Bandai al fine di rendere **Lost War Chonicles** un'esperienza di gioco più prolungata rispetto al suo assai breve predecessore. I 33 Mobile Suit controllabili dal giocatore non sono tutti disponibili sin dall'inizio, ma devono essere sbloccati soddisfacendo requisiti spesso piuttosto gravosi. Al fine di gratificare ulteriormente gli sforzi del giocatore



Prima di iniziare una missione si può scegliere se affrontarla in terza o prima persona. Combattere in soggettiva è decisamente più spettacolare ma anche assai meno pratico.

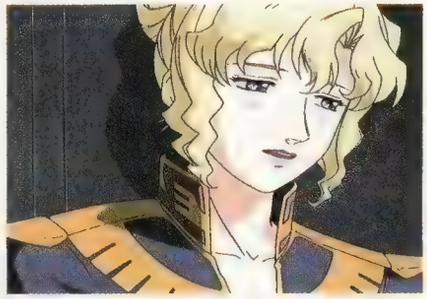


sono state inserite svariate scene d'intermezzo che hanno per protagonisti sia personaggi noti della serie animata che alcune graziose new entry. Si tratta di tecnici e meccanici del proprio team, tutti rigorosamente giovani e di sesso femminile per la gioia degli anime fan. Oltre al Mission Mode sono state inserite svariate modalità Versus, in team o in singolo contro la Cpu oppure un amico. Completano la dotazione degli extra due missioni in cooperativa, un Combat Drill a due giocatori nonché gallerie di filmati e modelli 3D dei mech. Se paragonato a **Federation vs Zeon DX**, con le sue oltre cento missioni e la possibilità di giocare il Versus Mode in cooperativa, **Lost War Chonicles** offre un'esperienza meno duratura. Ciononostante il corredo degli elementi di contorno è comunque soddisfacente oltre che nettamente superiore a quanto visto in **Return to Jaburo**.

Così come la componente strutturale, anche quella tecnica deriva dal primo Gundam per PS2. La complessità dei modelli 3D è praticamente la stessa, mentre le texture hanno subito un considerevole miglioramento. Gli scenari, molto più ampi del gioco Capcom, conservano la loro elevata interattività presentando inoltre un orizzonte visivo leggermente più ampio (anche se ancora un po' troppo nebbioso). Gli effetti delle armi, i getti dei motori e le esplosioni hanno subito una completa rivisitazione i chiave più realistica e spettacolare. Parzialmente risolti anche i frequenti cali di performance del motore 3D, la cui instabilità è circoscritta ora alla modalità in split-screen durante i momenti di maggiore concitazione. Il comparto sonoro si compone come al solito di brani, effetti e voci importate dalle serie animate di Gundam, ai quali sono state aggiunte musiche inedite dalle gradevoli sonorità jazz, techno e militaresche.

Qualitativamente parlando **Lost War Chonicles** si pone tra **Return to Jabrow** e **Federation vs Zeon DX**. Un titolo discreto consigliato specialmente ai fan di Gundam che non hanno trovato nel gioco Capcom gli elementi simulativi che ci si può attendere in un gioco di mech.

voto 6 su 10



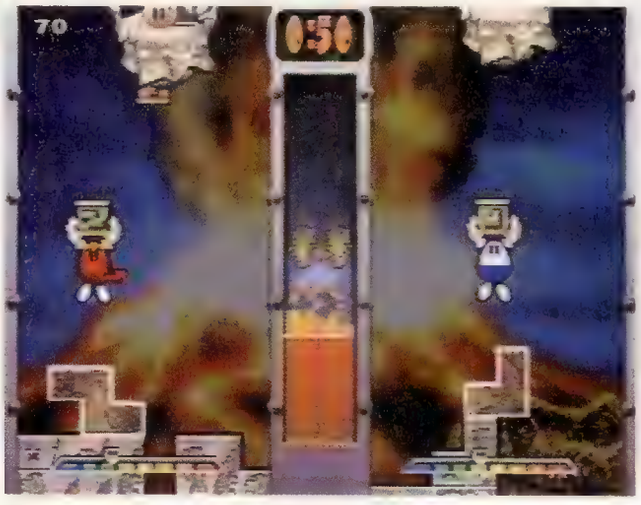
A seconda delle proprie prestazioni durante le battaglie, al termine del gioco si può assistere ad una dichiarazione di affetto da parte dei membri femminili della squadra.

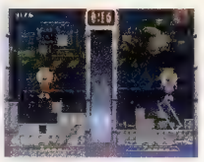
HARD-STORE
Vendita per corrispondenza e all'ingrosso Computers & Videogames
WWW.HARDSTORE.COM:
quasi 5 anni online, migliaia di visite giornaliere, oltre 400 prodotti trattati vendita in tutta europa, prodotti in esclusiva... bastano queste cose per visitarci? inoltre ora nuovissimo sito ristrutturato PIENO di news!!!
Novità a listino
Di tutto per le vostre amate console! e a prezzi SUPER...
XBOX.... 249,00 EUR
Game Cube... 195,00 EUR
PLAYSTATION2... 249,00 EUR
... VI RICORDIAMO I NOSTRI FANTASTICI PREZZI SU DVDR E CDR!!!
Pioneer DVDR 104
finalmente i masterizzatori DVDR costano davvero poco, sui nostro sito prezzi PAZZI!
DVDR THAT'S WRITE
4.7Gb in tubi o in jewelbox al prezzo attuale (12/09/02) di 2.20 EUR IVATI cad. Continuano a scendere... Contattateci!
H.S. Distribuzione snc
Via Trento, 6 - 39040 SALORNO (BZ)
Tel. 0471-884490 / 883137
Fax 0471-883878
www.hardstore.com - info@hardstore.com

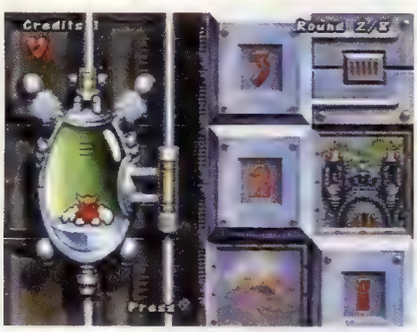
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **KEMCO** SVILUPPATORE **HOTGEN STUDIOS** GENERE **PUZZLE** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-8**

Egg Mania: Eggstreme Madness

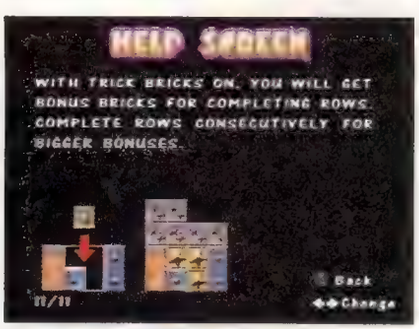
Uova antropomorfe, eh? Ok, non saranno esattamente esaltanti nel ruolo di protagoniste assolute di un videogioco, ma se non altro in **Egg Mania** non si vede neanche l'ombra di una dannata scimmia… è già qualcosa, no?

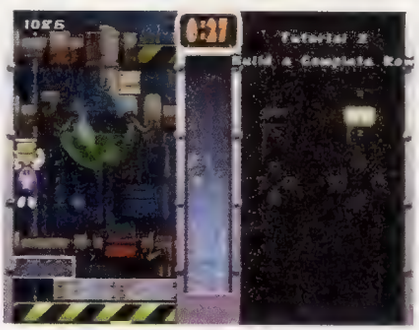






La mappa, oltre ad illustrare i progressi fatti dal giocatore, notifica il numero di crediti guadagnati. Ad ogni livello superato, infatti, viene concesso il diritto a continuare per una volta in caso di sconfitta.





La pratica schermata di aiuto "in linea" e il completissimo tutorial articolato in diverse sezioni permettono di impadronirsi rapidamente della meccanica di gioco.

di erikpede

Gorilla e scimpanzé saranno anche una delle passioni non-molto-segrete di statunitensi ed inglesi, ma per quanto ci riguarda le uova sono meglio delle scimmie, su questo non ci piove. Ora, però, provate per un attimo a non pensare né alle uova né tantomeno ai nostri lontani e pelosi progenitori, e cercate invece di immaginare un **Tetris** al contrario. Avete il solito pozzo e un set di pezzi dalle forme più disparate che cadono dall'alto, ma piuttosto che manovrare i pezzi stessi al fine di incastrarli siete messi al comando di un personaggio (nella fattispecie, un uovo…) e, sorpresa sorpresa, le file orizzontali composte dai blocchi sapientemente depositati sul fondo del pozzo non scompaiono, ma restano sullo schermo a formare pile sempre più alte. Confusi? Allora proviamo a fare un po' di chiarezza. Ad acchiappare al volo i pezzi cadenti per poi incastrarli al suolo, innanzitutto, è l'uovo antropomorfo a cui s'è accennato in precedenza, controllato direttamente dal giocatore e capace di muoversi a destra e a sinistra, saltare, ruotare i blocchi che tiene in mano e scartare quelli agguantati per errore. Per quanto riguarda le file di mattoni che vanno ad accumularsi progressivamente, poi, l'arcano è presto svelato: all'inizio di ciascun livello, infatti, l'uovo (scelto dall'utente tra quelli inizialmente disponibili, a cui se ne aggiungono in un secondo tempo alcuni nascosti) viene scaricato in fondo al pozzo da una mongolfiera, che dovrà raggiungere nuovamente costruendo una torre con i blocchi in caduta libera. Più facile a dirsi che a farsi, ovviamente, visto che: a) in fondo al pozzo c'è una massa d'acqua che sale di livello lentamente, ma costantemente, minacciando di annegamento il povero ovetto; b) la parte destra dello schermo ospita un avversario (digitale o umano, a voi la scelta) impegnato nel tentativo di raggiungere la sua mongolfiera prima che il giocatore faccia altrettanto; c) le ambientazioni prevedono un certo numero di insidie esterne (ragni, draghi, missili e via dicendo) il cui unico scopo nella vita è infastidire l'utente; d) la torre deve essere solida, e cioè senza troppi buchi, perché in caso di eccessiva instabilità (indicata da un'apposita barra colorata) la reazione immediata della costruzione consiste nel perdere file su file, ricacciando il giocatore più in basso e quindi più lontano dalla mongolfiera in paziente attesa. Gli eventuali "buchi" di troppo, fortunatamente, possono essere opportunamente tappati procurandosi il mattone adatto allo scopo, allineando l'ovetto con la cavità, tuffandosi in acqua e aspettando di essere riportati su in corrispondenza del foro. Ma ciò non semplifica le cose più di tanto perché le operazioni di riparazione richiedono fin troppo tempo (tempo di cui l'avversario non manca di approfittare). Sono molto utili, al contrario, i blocchi speciali che saltano fuori al completamento delle file, mentre si dimostrano più deleteri che efficaci i bonus da acchiappare al volo ed utilizzare, tra cui figurano martelli da lanciare all'indirizzo del nemico, strati di cemento con cui rendere più solida la propria torre, potenziamenti temporanei per le capacità di salto dell'uovo e bombe. Queste ultime, in particolare, complicano spesso e volentieri in modo inutile la progressione del gioco, che da un esercizio di edificazione rapida si tramuta in un caotico e scriteriato scambio di ordigni esplosivi. Il che, tra l'altro, evidenzia implacabilmente il limite principale di **Egg Mania**, ovvero il suo insistito basarsi più sulla velocità che sull'abilità e sul ragionamento, con il conseguente avvento celere & inevitabile di una certa noia di fondo che riduce drasticamente l'aspettativa di vita del titolo pubblicato da Kemco. Servono a poco, in tal senso, le modalità aggiuntive implementate da HotGen Studios, limitate ad un superfluo Bomb Mode (praticamente un semplice bombardamento ininterrotto, con l'obiettivo di demolire la torre dell'avversario preoccupandosi ben poco delle attività di costruzione), ad una sezione a punti in solitaria, ad una serie di sfide a ripetizione, ad un torneo ad eliminazione diretta con un massimo di 8 giocatori e ad una modalità Custom, grazie alla quale è possibile personalizzare tutti gli aspetti del gioco tramite una serie di comodi menu. Inutile, manco a dirlo, soffermarsi sulla realizzazione audiovisiva, essenziale come vuole la tradizione dei puzzle game. La grafica è appena funzionale (c'è ben poco oltre ai personaggi, ai fondali e ai motivi decorativi dei blocchi), gli effetti sonori sono ridotti al minimo e i temi musicali sono decisamente poco ispirati. Negli uffici di HotGen Studios, in sintesi, hanno osato ribaltare **Tetris**, e questa è stata senz'altro una mossa coraggiosa. Peccato che non se ne sentisse il bisogno…

voto **5 su 10**

Loghi e Suonerie

CHIAMA 899 31 31 31

INSERISCI IL NUMERO DI SUONERIA O LOGO CHE PREFERISCI E IL TUO NUMERO DI CELLULARE, TI ARRIVERA' SUBITO VIA SMS
LOGHI PER CELLULARI NOKIA E COMPATIBILI - SUONERIE PER CELLULARI NOKIA ed EMS

TOP 10 SUONERIE

6493 - Asereje - Las Ketchups
6616 - Complicated - Avril Lavigne
6246 - Underneath your clothes - Shakira
5520 - Soul Sound - Sugababes
6491 - Cleaning Out My Closet - Eminem
6502 - GLi uomini e le donne sono uguali - Cesare Cremonini
2543 - A little less conversation - Elvis Presley
6513 - In my place - Coldplay
2546 - Kiss Kiss - Holly Valance
2545 - Wherever you will go - The Calling

TOP 10 LOGHI

LOGHI VARI

SUONERIE

ITALIANI

6243 - Un'estate fa - Delta V
2548 - Rosso Relativo - Tiziano Ferro
6528 - Il giorno della mia festa - Marina Rei
6527 - Sento le campane - Zucchero
6521 - L'aiuola - Gianluca Grignani
6512 - Eri bellissima - Ligabue
6501 - Dove il mondo non c'è più - Francesco Renga
6392 - Sarà la primavera - Dual Gang
6391 - La marcia dei santi - Archinuè
6390 - All'infinito - Andrea Febo
6388 - Se poi mi chiami - Simone Patrizi
6387 - Ho mangiato la ragazza - La Sintesi

STRANIERI

6247 - Get the party started - Pink
6245 - A thousend miles - Vanessa Carlton
6235 - No limits - 2Unlimited
6233 - Do for love - 2Pac
2549 - Le vent nous portera - Noir Desir
2547 - Without me - Eminem
6519 - By the way - Red Hot Chili Peppers
2538 - Trouble - Coldplay
2534 - Crazy train - Ozzy Osburne
2539 - Patience - Guns 'n roses
6525 - Get over you - Sophie Ellis Baxtor
6523 - Otherwise - Morcheeba

CARTONI ANIMATI

2530 - Kimba il leone bianco - I Cavalieri del Re
6490 - Cruel Angel - A.A.V.V.
5669 - Lupin - A.A.V.V.
6486 - L'ape Maia - A.A.V.V.
6485 - Anna dai capelli rossi - A.A.V.V.
6483 - Woody Woodpecker - A.A.V.V.
5670 - Heidi - A.A.V.V.
6471 - Sailor Moon Transformation Theme - A.A.V.V.
5777 - The Simpsons - A.A.V.V.
6465 - Mila e Shiro 2 - Cristina D'Avena
6118 - Pollon - A.A.V.V.
6462 - Candy Candy - Cristina D'Avena

SIGLE TV

5691 - Novantesimo minuto - A.A.V.V.
5664 - La famiglia Addams - A.A.V.V.
5420 - Saranno Famosi - A.A.V.V.
5663 - Friends - A.A.V.V.
5409 - Furia cavallo del West - A.A.V.V.
6213 - James Tont (Zelig) - A.A.V.V.
5418 - Muppets show - A.A.V.V.
5653 - Grande cazzata - Trio Medusa
5401 - X-files - A.A.V.V.
6354 - Mission impossible - A.A.V.V.
6204 - Le iene (sigla) - A.A.V.V.
5764 - McGyver - A.A.V.V.

NON TROVI LA TUA PREFERITA?
ALTRE MIGLIAIA DI
LOGHI E SUONERIE
LE TROVI SU
WWW.SUONERIE31.COM

GEKOLAB UK

CHIAMA SUBITO 899 31 31 31

Servizio offerto da GEKOLAB UK LTD LONDON tariffa singolo scatto Euro 3 più IVA, nessun costo al minuto
Assistenza clienti 199 44 44 31

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **UBISOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **PLATFORM** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Disney: Chi è PK?

Disney Interactive e Ubi Soft insieme per la celebrazione di un piccolo mito. Ma solo per i più piccini.

di giuseppede riso

Era il 1969. L'accesso alle Università viene accordato a tutti i diplomati degli istituti superiori italiani e gli Anni di Piombo erano appena iniziati. Ma il 1969 è anche l'anno di nascita di uno dei più amati tra gli eroi a fumetti del pubblico del Bel Paese: Paperinik. Trentatrè anni dopo, qualcuno ha avuto l'idea di realizzare il primo gioco a lui dedicato in una storia ispirata al primo albo della serie PK.

La razza aliena degli Evroniani ha deciso di conquistare Paperopoli e il computer Uno sceglie allora il pavido Paperino e lo trasforma come per magia in un fantomatico difensore della paper-umanità. Per l'adattamento siliceo la notissima parlata da oca è stata modificata in un timbro dai tratti perfettamente mascolini e per giunta con una tonalità spavalda degna del macho più ardito. Testimoniare la metamorfosi dal vivo la prima volta non mancherà di suscitare quantomeno un forte sconcerto.

Sia quel che sia, Paperino è ora un cacciatore di Evroniani in quest'avventura in tre dimensioni a base di piattaforme e sparatorie. Passo felpato e aria sicura di sé, l'indomito pennuto non mostra segni di incertezza mentre attraversa undici livelli dalla struttura a binario molto simile a quella dell'oramai pluri-clonato **Crash Bandicoot**, solo leggermente meno rigida; la presenza di numerosi spazi più ampi rispetto ai canonici "corridoi", ha richiesto l'adozione di una telecamera dinamica in grado di riprendere il gioco da più punti di vista perché il giocatore potesse manovrare il papero dal mantello tarlato nel miglior modo possibile. Gli obiettivi da sbrigare sono essenzialmente tre: salvare gli scienziati tenuti prigionieri, sterminare gli Evroniani e recuperare le celle energetiche disseminate in numero prestabilito in ciascuno stage.

L'elemento piattaformico è quello preponderante ma non il solo. L'x-transformer è una potente arma che il nostro indossa come un rivestimento d'acciaio agganciato sull'avambraccio. L'utilizzo primario è quello di pistola spara raggi laser grazie alla quale sbarazzarsi dei nemici anche con l'ausilio della preziosa funzione di lock-on che consente di eseguire uno strafe rotatorio attorno al bersaglio agganciato, particolarmente utile per mandare a segno ogni colpo anche mentre si schivano i proiettili spediti al nostro indirizzo. Imparare a gestire i duelli a fuoco è piuttosto intuitivo e si rivela ben presto decisamente semplice, anche per la complicità degli Evroniani, i cui comportamenti belligeranti si manifestano in accordo ai medesimi pattern che non tarderanno ad essere assimilati e prevenuti in fretta da Paperinik. Come dire: visto uno, visti tutti. Oltre a concretizzare la componente meramente blastatoria, l'x-transformer assolve anche il ruolo di pass-partout per accedere a zone precluse alle normali facoltà deambulatorie del protagonista, ed è per questo che esso incarna il perno vitale su cui si poggia il gameplay, senza il quale non solo Paperinik non avrebbe alcuno strumento per reagire all'offensiva aliena, ma ogni stage gli risulterebbe impraticabile. Che si tratti di adoperarlo come un martello per frantumare superfici cedevoli ed esplorare le aree sottostanti o come propulsore per allungare la capacità di salto, l'aggeggio è indispensabile tanto per fini esplorativi quanto strettamente accessori. Questa pluralità funzionale diventa disponibile solo con l'avanzare nel gioco, mediante una serie di upgrade cumulativi che aggiungono di volta in volta una proprietà che si va a sommare a quelle già ottenute. Ed è qui, come si suol dire, che casca l'asino. **Disney's PK** annega nell'oceano dei prodotti riusciti a metà per uno schema di gioco caratterizzato da una forte linearità. I poteri di cui Paperinik può fregiarsi col passare del tempo avrebbero potuto rappresentare un valido stratagemma per rendere l'azione di gioco avvincente e stimolante, meta che il gioco Ubi Soft non riesce a raggiungere per un'implementazione puerile nonché sempre e comunque scontata. Di fatto, ogni qual volta una nuova abilità viene acquisita, molto tempo viene speso improduttivamente in sezioni di apprendistato per preparare l'utente ad insidie che, di fatto, non arriveranno mai.

Quando si valuta un prodotto realizzato principalmente per i ragazzini, la severità di giudizio viene solitamente affievolita da una clemenza motivata "dall'immaturità" del target. Nel caso di **D:PK** ciò non basta a giustificare l'introduzione nel mercato di un gioco senza alcuna ambizione e che rappresenta l'ennesima occasione mancata.

voto 5 su 10

La grafica, completamente in cel-shading, porta su schermo un look fumettoso gradevole. Notare il "Tlong" onomatopeico come in un fumetto.

GAME START

www.gamestart.it

-vendita on Line videogiochi-

- 24 ore su 24
- comodamente da casa tua
- compra on Line tutte le novita'
- prenota in anteprima le prossime uscite

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
PAGAMENTO ALLA CONSEGNA O CON
CARTA DI CREDITO
PER INFORMAZIONI: INFO@GAMESTART.IT

MODENA: VIA C.SIGONIO 101, tel. 059.214347
SASSUOLO: VIA CAVALLOTTI 130/9, tel. 0536.883351
REGGIO EMILIA: VIA SECCHI 6/a tel. 0522.406068

GRAFICA - WWW.MAINSTREET.IT

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SEGA** SVILUPPATORE **AM2** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Ferrari F355 Challenge

"Uscita di curva. Terza. Cordolo. Più di due metri di luce tirati via in drift. Entro in scia. Quarta. 500 metri alla staccata. Mi preparo a scartare di lato e passare all'interno. 300 metri. Quinta. Ma dov'era il punto di staccata? 200 metri. Che fine ha fatto il segnale dei 100 metri? Sesta. 150 metri. Deve averlo scardinato qualcuno nel giro precedente. 110 metri. Freno. 100 metri. O tiro ancora qualche metro?"

di ivanfulco

Guidare una F355 è l'arte di chi conosce il limite. Affondare sull'acceleratore è la virtù insulsa del pilota di periferia. Dominare i propri istinti agonistico-sessuali, misurando la potenza della propria vettura, è invece il dono di chi conosce la vera filosofia della guida. Al tempo dell'esordio di **F355** su Dreamcast, accanto alla console avevo piazzato un casco integrale da pilota. Era una sorta di necessità psicologica. L'unico elemento mancante al completamento simbolico di quell'esperienza di gioco. Oggi, un migliaio di giri di Suzuka Short dopo, ho rispolverato il medesimo casco integrale, per piazzarlo di nuovo accanto alla console. Perché cogito ergo guido. Guido ergo godo…

Fondamentali di guida & competizioni

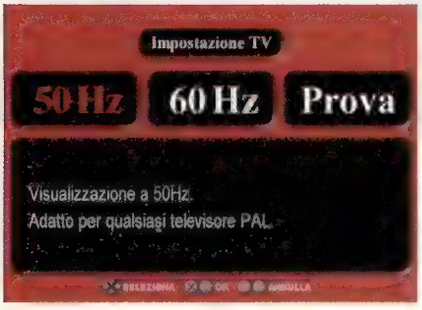
Il primo impatto con un circuito di **F355** chiarisce da subito la natura violentemente simulativa dell'opera AM2. L'apprendimento delle tecniche di guida è un percorso lento, spesso ostico, da seguire con la metodica ostinazione dell'apprendista di fronte alla difficile arte. Il sistema di controllo affida allo stick sinistro l'azione sul volante, con i dorsali destinati al cambio marcia e due tasti frontali (rispettivamente ⊗ e ◉) ad accelerazione e frenata. L'impossibilità di assegnare queste ultime allo stick destro è il primo motivo di disappunto per il giocatore, seguito dalla terrorizzante presa di coscienza che nessuno dei due tasti, assurdamente, sfrutta la funzione analogica del DualShock2, limitandosi ad offrire un semplice controllo digitale su acceleratore e freno. L'impatto con la prima curva, solitamente conclusa con un'escursione nello spazio di fuga, è il chiaro e inevitabile invito di **F355** ad approfondire lo studio delle tecniche di guida. I primi passi del pilota vergine vengono segnati dallo svisceramento della modalità Arcade, suddivisa in 3 fasi liberamente selezionabili. La sezione di Addestramento permette di affrontare qualsiasi circuito in solitaria, assistiti dalle istruzioni vocali dell'istruttore e dai segnali sull'asfalto, pensati per indicare traiettorie ideali e uso ragionato dei pedali. Alla sezione Guida è invece assegnato il ruolo delle classiche prove libere, terreno utile per il miglioramento dei tempi sul giro. La fase di Gara, infine, offre l'opportunità di scendere in pista contro altre 7 vetture, con opportuni checkpoint da conquistare prima dello scadere del tempo. Le modalità Campionato (su 6 gare) e Partita a due chiudono il conto dei game modes importati dalla versione DC, arricchiti in questa edizione PS2 da un'unica novità: l'eccellente modalità Miglior pilota. Le gare singole, in questo caso, assumono la forma della pura ostentazione di stile, con il giocatore impegnato a dimostrare le proprie abilità di guida per conquistare i punti necessari ad ottenere un metallo prezioso a fine gara (cfr. didascalia). Ma la curva di apprendimento, oltre che per i game modes, passa anche per le due impostazioni dei controlli a disposizione del giocatore: una modalità Principiante con cambio automatico e IBS attivato (frenata assistita) ed una modalità Intermedio con cambio manuale. E in ogni momento, come ovvio, la possibilità di disattivare le 3 funzioni di guida assistita (controllo della trazione, controllo di stabilità e ABS), imbastardendo il controllo della vettura e amplificando gli stati di tensione indotti da ogni manovra. Proprio perché **F355** è un percorso verso la conoscenza del limite…

Esperienza di gioco & emozioni

Questo è il tempio della guida pulita. Questo è il santuario della traiettoria ideale. **F355** non è l'esperienza di gioco adatta a tappisti del pedale o a fanatici della warp speed. In un gioco dove ogni singola curva può significare disfatta, la tensione al volante raggiunge livelli fuori parametro, mente l'attenzione si sposta naturalmente dalla pura vittoria al puro controllo. Il primo avversario, una volta scesi sull'asfalto, è proprio la nostra F355. L'auto sbanda, s'intraversa, perde trazione, scarica a terra potenza, rispondendo alle sollecitazioni del giocatore con la verosimiglianza che compete alla pura simulazione. Il perfetto controllo dell'analogico sinistro sul volante permette di disegnare fulgide traiettorie di entrata o, di converso, di recuperare in controsterzo eventuali perdite di stabilità. Il rombo del motore accompagna in scioltezza il cambio di marcia, deridendo i giocatori fossilizzati sul cambio automatico e permettendo di scalare o ingranare affidan-

La visuale in terza persona è uno dei nuovi elementi introdotti da AM2. Tra le altre novità spicca la modalità Miglior Pilota, una Galleria di immagini da sbloccare e l'implementazione del replay (con visualizzazione degli input di guida) a fine gara. In quest'ultimo caso, le possibilità di regia del giocatore sono ridotte alla selezione della visuale interna o delle telecamere esterne.

Le funzioni online della versione DC sono andate completamente perdute in questa edizione PS2. Oltre al multiplayer "differito" (ogni giocatore inviava online i suoi dati di gara e al termine veniva stabilito un vincitore), la connettività del DC permetteva di partecipare alla classifica ufficiale sul sito AM2, mettendo opzionalmente a disposizione di chiunque (come ghost car) il replay del proprio giro migliore. La modalità Versus via cavo è stata anch'essa eliminata, segnando un punto a sfavore di questa edizione PS2.



La modalità Partita a due offre, oltre alla gara classica, la cosiddetta gara su distacco: in questo caso la vittoria va al giocatore che riesce a infliggere all'avversario una determinata quantità di secondi di distacco (da impostare manualmente ad inizio gara).

La modalità Miglior pilota prevede l'assegnazione di punti in funzione della condotta di gara. Il sorpasso, la derapata e lo sfruttamento della scia comportano l'incremento del punteggio, mentre la collisione o il fuori pista implicano immediate penalità. A fine gara, al totale viene sommata una quantità di punti extra in relazione al miglior tempo sul giro e alla posizione finale. Il sistema si rivela molto equilibrato, ad eccezione del punteggio per lo sfruttamento della scia, forse troppo rilevante nell'economia totale di gioco.

dosi al puro istinto sonoro. L'uso del solo controllo digitale per accelerazione e frenata è invece l'aberrazione riguardo alla quale è necessario aprire dibattito. Una scelta che, in effetti, non pregiudica completamente l'esperienza. L'attivazione del controllo di trazione e di stabilità trascina in secondo piano l'assenza dell'analogico, soffocando gli strappi in accelerazione e fornendo l'impressione di un'azione progressiva sul pedale. La pressione a metà corsa del tasto di accelerazione, d'altra parte, si trasforma in un alternarsi di stati On/Off (acceleratore premuto/ acceleratore rilasciato, fenomeno favorito dalla sensibilità del pulsante) che simula a suo modo un'azione intermedia sul pedale. L'illusione, nonostante il controllo sia in molte condizioni assolutamente simile a quello sperimentato su DC, perde però di efficacia in situazioni di particolare instabilità della vettura, quando anche gli aiuti di guida non riescono a sostenere il peso della F355 e l'azione misurata su acceleratore e freno può significare quel mezzo metro di differenza nello slittamento. Ma si tratta, sia sempre chiaro, di notazioni da puro cultore, persino superflue per gli utenti non maniacali. L'assenza dell'analogico, al contrario, dimostra di avere una pesante ripercussione in caso di disattivazione degli aiuti. In questo frangente, con l'auto totalmente abbandonata agli input del giocatore, l'impossibilità di esercitare pressioni graduali si ripercuote decisamente sulla profondità di controllo del mezzo, fino al caso limite della partenza da fermo, laddove per evitare lo slittamento delle gomme l'unica soluzione è quella di premere ad intervalli l'acceleratore. Una condizione che, ad ogni modo, si annulla in caso di utilizzo di un volante, quando accelerazione e frenata recuperano la loro natura analogica. Per il resto, l'opera AM2 è quanto l'utenza DC ebbe già l'onore di sperimentare a suo tempo. **F355** è adorazione del cordolo, venerazione della perfetta uscita di curva, consapevolezza che la guida simulativa, più di qualsiasi altro videogioco, richiede religiosità e misticismo. Qui non c'è spazio per cultori dell'appagamento immediato. Ogni soddisfazione va legittimata lordando il joypad di sangue, mentre si taglia il traguardo del centesimo giro consecutivo del Nurburgring, impegnati a limare via quei 6 centesimi di secondo sul giro che ci separano dal record e, molto più sottilmente, dalla follia. **F355** significa far bruciare i freni in staccata, entrare in chicane con gli pneumatici al limite dell'aderenza, sfruttare in accelerazione la sacra scia dell'avversario, perdere una gara per un lungo alla penultima curva, impattare violentemente sul cordolo in entrata, assorbendo l'urto visivamente (inclinazione della visuale), tattilmente (vibrazione del pad) e dinamicamente (destabilizzazione della vettura). Un'esperienza distesa su un ritmo di gioco variabile, tra le velocissime paraboliche di Motegi, le traiettorie ragionate di Fiorano o le chicane temerarie di Monza, con 11 circuiti ognuno dalla distinta personalità. E intorno a tutto questo una realizzazione tecnica che, pur non compromettendo il gioco dal punto di vista ludico, si rivela meramente accessoria. La nuova versione PS2 ripercorre più o meno specularmente quanto già visto su DC, offrendo poche novità audio/video (alcuni effetti sonori e alcuni effetti di fumo e polvere), ma garantendo fluidità e stabilità del frame rate (alcuni trascurabili scatti in rarissime occasioni), unico elemento tecnico fondamentale in un gioco da vivere, più che da vedere…

Commento finale & congratulazioni

F355 rappresenta la massima espressione del genere sim-racing su console. Nuclearmente inalterato rispetto alla versione Dreamcast, l'opera di Yu Suzuki si conferma come l'unica opzione di rilievo per i cultori della simulazione su PS2. Le innovazioni introdotte per quanto riguarda le modalità di gioco (peraltro bilanciate dall'eliminazione di alcuni altri modes) non legittimano l'acquisto del gioco per chiunque già possieda l'edizione DC. L'ottima modalità miglior pilota non basta infatti a rivoluzionare un titolo che è rimasto inalterato, che colpevolmente non offre nessuna modalità online, ma che resta in ogni caso un capolavoro del suo genere. In alto i volanti. In onore di **F355** e in attesa di un sequel d'impatto, massiccio, meno accidioso, in grado di offrire il valore aggiunto che manca a questo primo episodio.

voto 8 su 10

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **CRITERION** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Burnout 2

"Uscita di curva. Terza. Guardrail. Più di venti metri di luce tirati via in drift. Entro nell'altra corsia. Quarta. 500 metri all'incrocio. Mi preparo a chiudere gli occhi e pregare Iddio. 300 metri. Quinta. Ma da dove arrivava di solito l'autoarticolato? 200 metri. Da sinistra o da destra? Sesta. 150 metri. Al giro precedente mi ha scardinato la fiancata sinistra. 110 metri. Allora mi sposto a sinistra. 100 metri. O era la fiancata destra?"

Il gioco in multiplayer offre una modalità gara singola, la modalità Crash (2-4 giocatori, con sequenze di 3 incidenti in cui cimentarsi un giocatore alla volta) e infine la modalità Pursuit (2 giocatori, uno nel ruolo dell'inseguitore e l'altro in quello di auto in fuga). Il frame rate dimezzato e la schermata divisa non pregiudicano in alcun modo l'esperienza di gioco, che rimane assolutamente immersiva e violenta.

La modalità Crash mette a disposizione del giocatore brevi sezioni di tracciato nelle quali accumulare velocità, per poi lanciarsi selvaggiamente sul traffico, in genere code di auto o incroci stradali. L'esito della prova dipende dalla quantità di danni provocati, moltiplicati per il numero di mezzi coinvolti. L'incidente è mostrato in slow-motion, con stacchi di camera a seguire ogni vettura che impatta o perde il controllo, seguiti da una panoramica finale dall'elicottero, in puro stile Real-TV yankee. La dinamica di alcuni scontri raggiunge la pura poesia visiva.

di ivanfulco

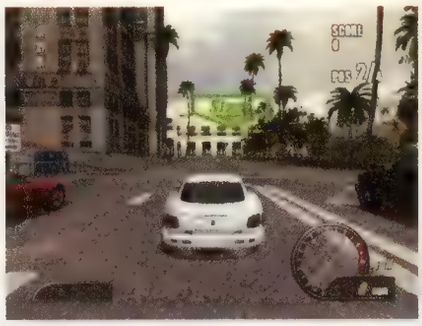
Guidare un'auto di **Burnout 2** è l'arte di chi sa oltrepassare il limite. Misurare la potenza della propria vettura, dominando i propri istinti agonistico-sessuali, è la condotta ridicola del pilota pavido. Affondare sull'acceleratore, scaricando sull'asfalto qualsiasi cosa conceda il motore, è invece la virtù di chi conosce la vera filosofia della velocità. Al tempo dell'esordio di **Burnout** su PS2, accanto alla console avevo piazzato un ventilatore sparato dritto verso la mia faccia. Era una sorta di necessità fisica. L'unico elemento mancante al completamento simbolico di quell'esperienza di gioco. Oggi, un migliaio di lamiere devastate dopo, ho rispolverato il medesimo ventilatore, per piazzarlo di nuovo accanto alla console. Perché cogito ergo guido. Guido ergo godo…

Fondamentali di guida & competizioni

Il primo impatto con un tracciato stradale di **Burnout 2** chiarisce da subito la natura violentemente arcade dell'opera Criterion. Le lezioni di guida iniziali permettono di assimilare in pochi secondi il controllo analogico di sterzo, accelerazione e frenata, trascinando quindi il giocatore nel rapido percorso di apprendimento delle regole di gioco. **Burnout 2** è un'esperienza fondata sulla velocità e la guida selvaggia, sul danno e sullo scongiuramento del danno. Lanciato a ridiculous speed su strade cittadine e tangenziali, tra sezioni contromano e incroci densamente popolati, il pilota tenta di negoziare tra esigenze di accelerazione e necessità di integrità fisica. Il caricamento della barra di boost inferiore è la necessità prima dell'azione di gioco, un compito da realizzare attraverso 4 precise tecniche di vandalismo stradale: la schivata delle auto "civili", il salto, la derapata e la sacra tecnica del contromano. Imbottita la barra di boost, il tasto **R1** offre la possibilità di lanciarsi a velocità ancora superiori, nel tentativo di sciogliere definitivamente l'asfalto che ci passa sotto le gomme. La modalità Campionato sintetizza l'intero clima di pericolo e di sfida sparato a schermo da **Burnout 2**. Gare su circuito stradale si alternano a competizioni su tracciato aperto, nelle quali affrontare 3 avversari o lanciarsi in sfide uno contro uno, mentre inseguimenti in stile **Driver**, nei quali demolire un'auto in fuga ai comandi di una volante della polizia, chiudono il conto dell'offerta ludica. Ogni vittoria significa lo sblocco di nuove competizioni, vetture o tracciati, da utilizzare come prevedibile in modalità Campionato, nelle Gare singole o nelle Prove a cronometro. Il Crash mode è invece la variante perfetta per il post-sessione di gioco, quando l'ottundimento dei sensi reclama lo spegnimento della console, ma sui pollici del giocatore rimane non proprio fame, quanto voglia di qualcosa di buono. L'obiettivo coincide in questo caso con la massimizzazione dei danni su incidente secco (cfr. didascalia), da perpetrare con violenza sistematica, metodica, al limite del religioso. L'anti-stress supremo. Con buona pace di palle cinesi e portachiavi morbideggianti. Ma oltre la modalità Crash, è l'intera esperienza di gioco di **Burnout 2** a candidarsi, contemporaneamente, a fonte di tensione e distensione. Oltre i limiti finora raggiunti da qualsiasi altra opera arcade…

Esperienza di gioco & emozioni

Questo è il tempio della velocità. Questo è il santuario della devastazione. **Burnout 2** non è l'esperienza di gioco adatta a piloti pavidi o a giocatori cardiopatici. In un gioco dove affrontare una curva ad una velocità inferiore ai 130Km/h rappresenta un'onta insanabile, la tensione al volante raggiunge livelli fuori parametro, mentre l'attenzione si sposta rapidamente dall'avversario che tenta di sorpassarci al cartello stradale schizzato a bordo strada, dall'incrocio con semaforo rosso alle utilitarie che abusano di abbaglianti e clacson mentre procediamo sadicamente contromano. In **Burnout 2** il game design trionfa, in ogni suo aspetto. Il controllo delle vetture, di una qualità arcade allo stato brado, avvolge il giocatore sin dai primi istanti di gioco, permettendo di esibirsi in manovre di assoluta spettacolarità ma, al tempo stesso, di approfondire le tecniche di guida, grazie all'uso ragionato dello slittamento della vettura. L'accelerazione animale annulla i tempi morti dell'azione, facendo dimenticare



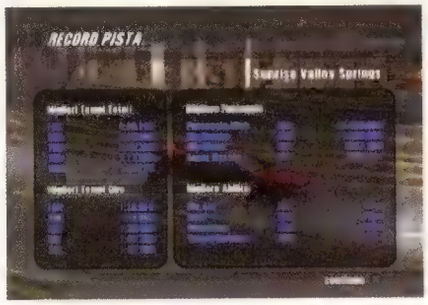
rapidamente le prime 3 marce del cambio. Il freno, più che arma per il pilota prudente, diventa strumento di ulteriore depravazione, con il quale far derapare la vettura per accumulare boost e, soprattutto, per affrontare le curve più strette. Un tocco breve e l'auto stringe il raggio di sterzata, una pressione ulteriore e si apre la possibilità di affrontare i tornanti a piena velocità, in emulazione di più noti Colin McRae. Da quel momento in poi **Burnout 2** assume la forma del confronto selvaggio con le proprie capacità di percezione. Le vetture incolonnate nel traffico civile (si perdoni la contraddizione in termini) schizzano ai lati del giocatore a velocità angoscianti, al limite dello strappamutandico, attentando all'ancoraggio stesso delle orecchie del pilota. Un orizzonte nitido, definito, infinito, si staglia di fronte alla vettura, reclamando una continua esplorazione visiva, alla ricerca delle auto da sverniciare in sorpasso e degli incroci da tagliare mentre il consueto autoarticolato transita da sinistra a destra. Presumibili fratture nel continuum spazio-temporale occorrono in prossimità dello scarico della marmitta, teletrasportando qualsiasi detrito entri in contatto con la vettura direttamente nel salotto di Marty McFly. Questo è videogioco puro, signori, raffinato delle sovrastrutture "moderne" (non condannabili a priori, sia chiaro) e incastrato metodicamente dentro il cranio del giocatore. L'adrenalina pompata in circolo è proporzionale solo al ghigno compiaciuto del giocatore che imbocca deliberatamente contromano, suonando il clacson per prendersi gioco delle altre vetture che, nel frattempo, bestemmiano e scartano di lato, dimostrando piena coscienza della situazione. Il comportamento delle auto avversarie, impegnate come noi in manovre suicide nel traffico e passibili in qualsiasi momento di coinvolgimento in incidenti autonomi, instilla ulteriore verosimiglianza nel gioco. L'attivazione del boost è la sintesi di questa esperienza lisergica. Una leggera pressione del dorsale e l'auto schizza verso il muro del suono, mentre lo spazio si dilata ed il rombo del motore passa in secondo piano, lasciando il campo all'amplificazione della colonna sonora. Perché **Burnout 2** è una missione. Una missione di prepotenza motoristica sostenuta, oltretutto, da una delle realizzazioni tecniche migliori mai apparse sugli schermi PS2. Ode a Criterion. Ode al Renderware. In questi ambienti immensi, vitali, particolareggiati, l'assoluta sensazione di solidità grafica permette al giocatore di gettarsi alle spalle qualsiasi onanismo tecnico e di concentrarsi sulla guida pura. Texture di ottima qualità coprono migliaia di poligoni sparati su schermo a velocità assurde, su 60fps inconcepibilmente stabili. Scintille, polveri e nuvole di fumo inondano le lamiere delle auto in collisione, fino all'orgia grafica che si scatena in caso di incidente, quando audio, video, sangue e ferro entrano in sintesi per offrire dinamiche di collisione dalla spettacolarità superiore. La qualità del Dolby Surround Pro Logic II sostiene un comparto di effetti sonori dal perfetto allestimento, sostenuti da musiche potenti ma mai prepotenti, immersive ma mai invasive, perfette per accompagnare lunghe sessioni di gioco. Questo è grande videogioco. Questa è poesia…

Commento finale & congratulazioni

Burnout 2 rappresenta la massima espressione del genere arcade-racing su console. Per chi scrive, cultore della simulazione su pista e della guida rally, l'opera Criterion è un capolavoro. **Burnout 2** è l'**F-Zero** contemporaneo, il **Runabout** superiormente stiloso, il gioco adatto ad essere sparato a tutto volume su schermo panoramico al termine della fiera serata dell'abuso alcolico. O dopo il durissimo impatto con una quantità massiva di THC. Il livello di difficoltà medio-minimale è l'unico accenno d'imperfezione (peraltro bilanciato dalla buona offerta ludica lorda) di un titolo altrimenti ineccepibile, rivelatorio, maniacalmente curato, la cui prova dovrebbe essere resa obbligatoria a qualunque videogiocatore dotato di un minimo di coscienza. In alto i volanti. In onore di **Burnout 2** e della sua interpretazione purissima dell'arte del videogioco.

voto 9 su 10

Gli incidenti che occorrono durante le gare vengono sempre seguiti da telecamere esterne a normale velocità di gioco. Il tempo perso per ogni impatto è minore di quanto possa sembrare, visto che l'auto ricompare dopo pochi secondi in una sezione leggermente più avanzata del tracciato e già lanciata in velocità. Una scelta che esalta lo spettacolo, giovando contemporaneamente alla fluidità di gioco.

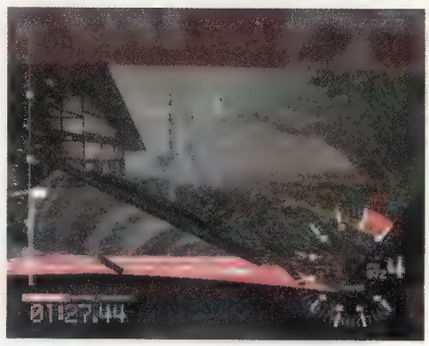


Le classifiche di fine gara mostrano i record riguardanti il miglior tempo totale, il miglior giro, il punteggio massimo, la miglior combo di punti, l'incidente più dannoso, i danni massimi totali e il numero totale di burnout (l'uso continuato di un'intera barra di boost), oltre che la distanza massima percorsa in derapata, in salto e contromano. Questi ultimi tre dati sono evidenziati in gara nell'esatto momento in cui si eseguono, così da appagare immediatamente il giocatore.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CODEMASTERS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Colin McRae Rally 3

"Uscita di curva. Terza. Fango. Più di venti centesimi di secondo tirati via in drift. Entro in rettilineo. Quarta. 500 metri al tornante. Mi preparo a scodare stretto, per evitare le rocce all'esterno. 300 metri. Quinta. Ma era questo il tornante con le rocce all'esterno? 200 metri. O era il successivo? Sesta. 150 metri. Non ricordo. 110 metri. Allora la prendo stretta. 100 metri. O la prendo larga?"



La visuale dall'abitacolo si dimostra particolarmente immersiva in caso di condizioni atmosferiche avverse, grazie all'ottima realizzazione della pioggia (sopra) e della neve (in alto).

*Gli ottimi modelli poligonali delle vetture vengono sottoposti a trattamenti durissimi durante le gare, con lamiere che si piegano, pezzi che si staccano e texture in progressiva copertura a causa del fango. La resa visiva finale è uno degli elementi graficamente più interessanti di **CMR3**.*

di ivanfulco

Guidare un'auto di **Colin McRae 3** è l'arte di chi sa restare in equilibrio sul limite. Misurare la potenza della propria vettura, dominando i propri istinti agonistico-sessuali, è la condotta del pilota destinato all'ultima posizione. Affondare sull'acceleratore, scaricando sull'asfalto qualsiasi cosa conceda il motore, è invece la strada che conduce alla disfatta a bordo pista. Al tempo dell'esordio di **Colin McRae** su PSone, accanto alla console avevo piazzato una manciata di fango. Era una sorta di necessità psicologica. L'unico elemento mancante al completamento simbolico di quell'esperienza di gioco. Oggi, un migliaio di testacoda dopo, ho recuperato la medesima manciata di fango, per piazzarla di nuovo accanto alla console. Perché cogito ergo guido. Guido ergo godo…

Fondamentali di guida & competizioni

Il primo impatto con una tappa di **Colin McRae 3** chiarisce da subito la natura in equilibrio tra arcade e simulazione dell'opera Codemasters. I controlli offrono il classico layout del genere, con accelerazione e frenata analogica assegnabili ai tasti frontali o alla levetta destra, il cambio posizionato sui dorsali e la possibilità di switchare tra 3 differenti visuali (esterna, abitacolo, cofano). Le modalità di gioco, ai minimi storici per quanto riguarda la quantità lorda, mettono inizialmente a disposizione 2 opzioni: Percorsi e Campionato. Mentre la prima riprende la classica tappa singola (da affrontare in singolo o in doppio, in modalità alternata o contemporanea), la seconda rappresenta il nucleo dell'esperienza di gioco, incarnando la modalità Carriera già vista nelle precedenti edizioni. In questo caso al giocatore spetta il ruolo di Colin McRae, alla guida della sua Ford Focus, impegnato in una serie di campionati lungo i quali sbloccare nuovi tracciati, nuove auto e nuovi pezzi per la propria vettura. Un iter classico che prevede, per ogni rally del campionato, una prima fase di messa a punto (con tanto di giro di collaudo e di telemetria), seguita dallo svolgimento di tre tappe consecutive, delle tre tappe finali e infine della prova speciale, intervallati in quest'ordine da opportune sezioni di riparazione. È qui che il giocatore, diversamente dalle scorse edizioni, perde l'autonomia decisionale. L'auto entra infatti nell'officina allestita sul campo per uscirne automaticamente riparata, sempre per quanto il tempo a disposizione permetta, senza che l'utente possa però intervenire in alcun modo. La prova speciale su pista chiude ogni rally, mettendo McRae di fronte all'avversario che lo precede in classifica, su un tracciato chiuso lungo il quale gareggiare parallelamente. Tutto questo è **Colin McRae Rally 3**: 8 location (Spagna, Regno Unito, Grecia, USA, Giappone, Svezia, Australia e Finlandia), 56 tracciati e parecchio fango. Ma quello che conta veramente, per chi adora il pedale, sono quei 4 minuti durante i quali si completa una tappa…

Esperienza di gioco & emozioni

Questo è il tempio del freno a mano. Questo è il santuario della derapata. **Colin McRae 3** rappresenta la reinterpretazione dell'esperienza di gioco già sperimentata a suo tempo su PSone, migliorata tecnicamente e revisionata in alcuni suoi elementi. Tornare su queste piste, per il giocatore che ha mitizzato il ricordo dei primi due episodi, induce un angosciante stato di dubbio. La maggiore definizione grafica e la migliore fluidità di gioco (rispetto agli scarsi frame della versione PSone), compartecipano a stendere un leggero velo di plastica sul comportamento della vettura, dipingendo su schermo un gioco più arcadeggiante di quanto fosse lecito attendersi. E di quanto la memoria potesse suggerire. Ma l'indagine a medio termine restituisce al titolo Codemasters la sua reale natura. Colin McRae è qui. Ed è rimasto, così come un tempo, un ottimo connubio tra simulazione ed arcade. Gli elementi a bordo pista schizzano in velocità accanto agli specchietti retrovisori, percettivamente accelerati dall'uso di una visuale interna. La sensazione di instabilità aumenta in progressione, con il restringimento della pista o l'imbastardimento delle curve, costringendo ad agire sui controlli con velocità e precisione, in onore alle 150 decisioni al minuto vantate da Codemasters ed effettivamente necessarie per non ritrovarsi incastrati in un ammasso di lamiere. Il prode Nicky Grist, navigatore storico e voce virgiliana di ogni tappa, ci istruisce sulle curve a seguire, mentre il giocatore è impegnato contemporaneamente a domare la vettura e a ricostruire mentalmente il tracciato in arrivo. E la Focus vola. Come sulle nuvole. Le derapate storiche della serie tornano su schermo nella limpidezza del 128bit, regalando ancora una volta l'emozione combattuta, ben nota ai cultori, delle "molto lungo, 5, sinistra, chiude". Rettilineo. Circa 170 Km/h. Spostamento all'esterno. Un tocco al freno. Colpo di sterzo ed entrata in curva. Freno a mano. Derapata. Motore a pieni giri. Il baratro ad esterno curva che si avvicina. Leggero rilascio dell'acceleratore. Poi ancora a pieni giri. Ripresa della trazione. Uscita di curva. Questo è il rally di Codemasters. Una risposta perfetta, nella quale ogni singolo input sul

*La natura vagamente confusa di alcuni tracciati è in grado di mettere in difficoltà il pilota alle prime gare, comportando sbagli di direzione o errate valutazioni delle curve. In **CMR3** può capitare di perdere di vista la pista. Un elemento di realismo (?) che induce certamente ad una maggiore concentrazione, ma non sempre particolarmente benvenuto durante gare combattute sul decimo di secondo.*

Lo stato di danneggiamento della vettura è mostrato solo in occasione della sequenza pre-gara, quando apposite finestre indicano i danni riportati da ogni elemento, richiedendo anche 20 secondi per un check-up completo. Un sistema che scoraggia l'approfondimento da parte del giocatore, privandolo delle informazioni al riguardo delle condizioni precise della vettura. L'elemento strategico, quale ad esempio la maggiore attenzione a determinati pezzi dell'auto durante la gara, viene leggermente minato.

pad si ripercuote visibilmente su schermo, regalando al giocatore sensazioni di immersione e di pieno controllo. Ma il comportamento della vettura, per i cultori del franchise, si dimostra in questo episodio effettivamente più accondiscendente del passato. Un livellamento leggero, intuibile in particolar modo su asfalto, dove la guida nervosa dei precedenti episodi è stata leggermente smussata in favore di un controllo più pattinato, e su neve, dove gli slittamenti infiniti sperimentati a suo tempo sono stati accorciati di qualche ragionato centimetro. Una revisione bilanciata, ad ogni modo, da altri elementi di design. L'ostilità degli ostacoli a bordo pista, per esempio, in grado di lanciare la nostra Focus in testacoda al minimo contatto. O il sistema di danneggiamento della vettura, a tratti superbo, con pezzi disseminati lungo la strada dopo gli impatti più rilevanti, cofani sollevati dal vento e strappati via in rettilineo, sportelli che si aprono d'improvviso al contatto con gli alberi e paraurti in equilibrio instabile che scintillano al contatto con l'asfalto. E su tutto questo, maestosamente, la perdita di affidabilità dell'auto, elemento che angoscia il giocatore, costretto ad affrontare sessioni di tre tappe consecutive senza poter ripiegare in officina, inducendolo alla cautela, all'attenzione, al colpo di freno prima del dosso che lo avrebbe lanciato verso un atterraggio cruento. Spettacolo? Certamente. Puro spettacolo? Non esattamente. L'opera Codemasters ghigna beffarda, mentre ostenta la sua ottima sezione giocata, ma cade in ginocchio colpita al cuore da imperdonabili ingenuità di design. Non solo il deleterio ritardo con cui Grist, in alcune occasioni, impartisce le informazioni sul tracciato. Non solo la possibilità di mettere in folle o ingranare la retromarcia mentre si è in corsa. Non solo la gestione automatica della vettura in officina (messa a punto "pre-suggerita" e riparazione), elemento per il quale la sezione assume spesso la forma del superfluo caricamento. Ma soprattutto un'assurda gestione delle informazioni. Informazioni sui danni (cfr. didascalia) e informazioni sui tempi. **CMR3** si propone di simulare verosimilmente la vita all'interno di un team. Da questo proposito nascono le riparazioni automatiche e le scene pre-gara, la telemetria e le scene post-gara. E da questo nasce probabilmente anche l'idea di far partire i concorrenti in ordine di classifica generale. Un elemento che comporta un semplice effetto: la possibilità, durante la gara (e, attenzione, anche nella classifica di fine tappa), di confrontare i propri tempi solo con chi abbia già corso, anche si tratti di un solo pilota, anche in caso tale pilota non sia il leader di tappa. Come dire: nell'eventualità si occupi la prima posizione in classifica generale, non ci sarà su schermo nessun confronto degli intermedi, mentre nella schermata finale verrà visualizzato solo il nome di McRae. A questo si aggiunge l'impossibilità di accedere alla classifica parziale in qualsiasi momento, ad eccezione della sequenza pre-gara (per questo da non skippare immediatamente), quando il ranking provvisorio appare su schermo per pochissimi istanti come sovrimpressione televisiva. Un sistema che conduce ad aberrazioni ingiustificabili (per quanto verosimili), come la possibilità di correre senza riferimenti ai tempi intermedi, di non conoscere il distacco dal pilota che segue o di correre le prove speciali senza avere coscienza dei secondi necessari per scalare di posizione. Ai limiti dell'assurdo. L'arte del simulare elementi che, a conti fatti, sviliscono il gioco. La situazione globale riprende quota alla luce di un comparto tecnico non straordinario, ma sicuramente valido, che non pregiudica mai la fluidità dell'azione, appagando il giocatore con scenari di buona varietà e fattura, seppure minati da un persistente draw-in. Il rombo del motore, tendenzialmente spento e privo di anima, rappresenta invece l'unico limite di un comparto sonoro di ottimo impatto, che immerge il giocatore dentro l'abitacolo, sommergendolo con il cigolio di ogni vite, di ogni lamiera, con il rumore dei fili d'erba strappati, con la ghiaia che schizza contro gli alberi a bordo pista. In conclusione…

Commento finale & congratulazioni

Colin McRae Rally 3 rappresenta una delle massime espressioni del genere rally su console. Equilibrato, impegnativo, ludicamente massiccio, il titolo Codemasters è però pregiudicato da "piccoli" elementi di contorno che, in ultima analisi, incidono molto negativamente nell'economia di gioco. Per i cultori del voto numerico, **CMR3** equivale globalmente al numero a fondo testo, ma con una sezione di guida dal valore evidentemente più elevato. Ma nell'economia di un gioco, come naturale, non contano solo i 4 minuti che separano la partenza dall'arrivo, per quanto questi possano essere di grande livello. E allora in alto i volanti. In onore di **Colin McRae 3** e dell'esperienza di gioco che riserva all'interno dell'abitacolo. Nella speranza che il quarto episodio porti soccorso alle ferite di questo ottimo, ma leggermente corrotto, primo tentativo su PS2.

voto 7 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **BLACK BOX** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

The Need for Speed: Hot Pursuit 2

La velocità: per molti una passione, per pochi una professione, per taluni un reato. Per Electronic Arts tutte e tre le cose, ma soprattutto un'irreprimibile necessità.

*Il garage di **TNFS:HP2** include 49 modelli d'eccezione, tra cui: Lamborghini Diablo, Ferrari F360 Spider, Opel Speedster, Aston Martin V12 Vanquish, Mercedes CL55 AMG e McLaren F1. Niente male se consideriamo che le auto riportano danni visibili in seguito alle collisioni con le altre vetture e con i micidiali ordigni di cui si avvalgono le forze dell'ordine.*

*La colonna sonora in-game, rock o techno secondo le preferenze musicali dei giocatori, vanta brani di qualità inoppugnabile, sapientemente abbinati al tipo di azione corsistica che si dipana sullo schermo. Indubbiamente il feeling di guida di **TNFS:HP2** perde qualcosa se fruito a volume zero.*

di cristiano**bonora**

Il *need for speed* è una perversione dell'uomo moderno. La innescano i ritmi di lavoro disumani e le scadenze impossibili, la lamentano le fidanzate più esigenti e la ipertrofizza lo stress stillicida del traffico metropolitano. Il *need for speed* è un vizio. Ma è un peccato che ha il profumo della conquista e della libertà. Perché la velocità è il trofeo della rivoluzione industriale, il partner inseparabile della fuga, la milza dolente degli inseguitori guastafeste. Il *need for speed* sarà anche un male, ma di quelli di cui ammalarsi volentieri. E la velocità ne è cura e al contempo tentazione che fomenta il vizio.

Indicazioni terapeutiche

Per tutti i malati di velocità, l'industria farmaceutica Electronic Arts propone oggi un farmaco mirato: **The Need for Speed: Hot Pursuit 2**. Il vaccino approntato dagli scienziati di Black Box esercita la sua azione benefica simulando situazioni che generano morbosa "l'impellenza di velocità": ampie strade semi-deserte, volanti della polizia a sirene spiegate alle calcagna, agguerriti avversari cui riempire i polmoni di polvere, avventurosi sterrati ove sbriciolare i propri ammortizzatori, e soprattutto dei bolidi da sogno (Ferrari *inside*) di cui ci viene generosamente offerto il posto di guida. Ma perché la cura sia realmente efficace, è indispensabile che il paziente affetto da *need for speed* venga lasciato libero di sfiancare il tachimetro della sua vettura, lasciandogli calzare l'acceleratore alla maniera incondizionata di come si riceve un assegno in bianco.

Composizione

The Need for Speed: Hot Pursuit 2 è una lunghissima striscia di chilometri da percorrere senza (quasi) mai sollevare il piede dalla tavoletta, in barba al codice stradale e a qualsiasi sintomo da mal d'auto. L'anima del gioco sta tutta nella modalità "Inseguimento", in cui si prende parte a competizioni non autorizzate nel bel mezzo del traffico cittadino ed extraurbano, fronteggiando l'ira di appiccicosi poliziotti a allo stesso tempo la pregevole intelligenza artificiale degli avversari computerizzati, che si danno battaglia reciprocamente e conducono gare indipendenti, evitando di raggrupparsi in gran turistici trenini. Le forze dell'ordine, da parte loro, non si limitano a scattare qualora venga avvistata una vettura che sfreccia al triplo della velocità consentita, ma comunicano via radio per allestire posti di blocco (con tanto di chiodi sull'asfalto) e mobilitare elicotteri, pronti a disseminare taniche esplosive lungo i tracciati pur di frenare la folle corsa delle auto in gara. In caso di arresto si ritorna comunque in pista dopo pochi secondi, in virtù di una scelta di gameplay mirata a non frustrare il giocatore pregiudicandogli per un solo errore l'esito di un'intera competizione.

A questa ricetta di base si alternano capovolgimenti dello schema di gioco appena descritto (alla guida di una volante della polizia ci si lancia all'inseguimento dei pirati della strada) e le classiche prove a tempo, tese a privilegiare la pulizia nella guida rispetto alla conduzione a sportellate incentivata dalla presenza degli avversari. La componente evasiva del gameplay è valorizzata dal design dei tracciati, fiore all'occhiello degli sviluppatori, che suggerisce alle volte di tagliare considerevoli porzioni di strada e altre volte di deviare all'ultimo secondo dal percorso principale disorientando gli inseguitori. Curiosamente, il passaggio dal terreno asfaltato al fuoristrada non comporta delle variazioni in termini di aderenza, ragion per cui le escursioni off-road risultano ulteriormente motivate.

Avvertenze speciali

The Need for Speed: Hot Pursuit 2 regala effettivamente un'abbondante dose di velocità, ma propone un'esperienza di guida soft, di quelle da sedile leggermente reclinato, gomito fuori dal finestrino e mattone sull'acceleratore. Sono la profondità di gioco e la frenesia nella manovra i grandi assenti sulle strade di **TNFS:HP2**. Gli elicotteri della polizia che bombardano il suolo stradale, le dozzine di scorciatoie imboccabili, i salti e gli incidenti sottolineati da inquadrature in slow motion divertono, ma fanno da contorno a un modello di guida essenziale, colpevole non di una legittima natura arcade, bensì di un'insoddisfacente semplicismo, che decreta del tutto fuori luogo la selezione tra "simulazione" o "estremo" nell'opzione relativa al comportamento delle vetture, laddove una scelta più coscienziosa avrebbe suggerito perlomeno le diciture "arcade" e "simulazione", visto che comunque in entrambi i casi il pulsante del freno non sarà di sicuro sottoposto al rischio di usura.

Forma farmaceutica

L'estetica di **TNFS:HP2** si fregia di una scrupoloso lavoro di riproduzione delle vetture (in tutto 49 e discretamente incidentabili) e di scenari

quasi sempre complessi che scorrono via a velocità warp. Il rovescio della medaglia è rappresentato da un frame rate che stenta a rispondere "presente" se interpellato 30 volte al secondo, andando così ad inficiare quella generale sensazione di velocità che costituisce l'autentica *reason why* del titolo Black Box. Gli ambienti che accolgono le competizioni soddisfano per la ricchezza di elementi decorativi (ricercate architetture urbane, vegetazione rigogliosa, autopompe in azione per estinguere incendi nei boschi, ecc.) ma mancano di pulizia, risultando mortificati da un'immagine impastata, omertosamente cerata dal blur che durante i replay lavora di cesello sulle immancabili scalettature.

Dose, modo e tempo di somministrazione

La durata della terapia **The Need for Speed: Hot Pursuit 2** varia a seconda della gravità della forma virale di cui soffre il paziente: i 30 eventi che costituiscono ciascuna delle due colonne portanti del gameplay (la già descritta modalità "Inseguimento" e "Miglior pilota aut.", che si differenzia dalla precedente per la non interferenza della polizia nelle gare, e per una traduzione dalla stringa originale che con un briciolo di fantasia avrebbe potuto evitare un'abbreviazione così anti-estetica), si rendono disponibili seguendo uno schema a doppio albero, che si apre con un solo evento iniziale e si chiude con un'unica prova finale, ma che lascia spazio a molteplici percorsi interni attraverso le rimanenti 28 gare. Ne consegue che i pazienti più inguaribili, una volta completato il gioco, potranno riaffrontarlo seguendo itinerari alternativi e sbloccando nuove automobili. Il multiplayer assicura infine l'idoneità del farmaco alle terapie di coppia, senza che il frame rate si affanni più di quanto non faccia già nella modalità per un solo giocatore.

Effetti (indesiderati?)

Anestetizzati più che guariti, si conclude una sessione di gioco a **The Need for Speed: Hot Pursuit 2** con l'intontimento e la spossatezza tipica di chi ha appena terminato un viaggio di molte ore, ma con la sensazione palpabile di essere riusciti solo ad assopire, e mai appagare, un ancora imperversante *need for speed*.

voto 6 su 10

*Come spesso ci spiace registrare nei racing game di stampo arcade, anche in **TNFS:HP2** la visuale interna inquadra la strada da una prospettiva troppo bassa, dando l'impressione di guidare dal paraurti anteriore della vettura con il naso a pochi centimetri dall'asfalto. Valutazione delle distanze e tempi delle manovre risultano in questo modo complicati, costringendo il giocatore a ripiegare su una delle visuali esterne.*

GAMES
DVD
MUSIC

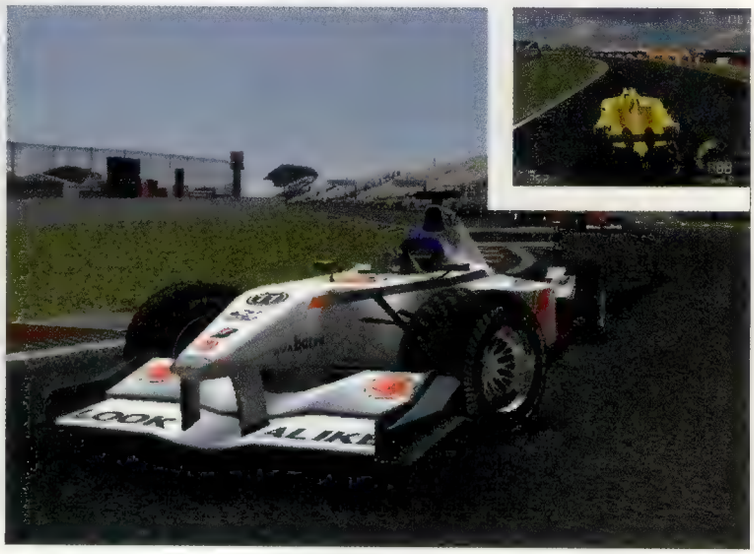
Console generation
Via Capecelatro, 7
(angolo via Rembrandt) MILANO
02 48709594
console_generation@yahoo.it

Warehouse videogames
Via Marghera, 37 MILANO
(MM Deangeli) 02 48017840
dr.games@libero.it

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **STUDIO LIVERPOOL** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-4**

Formula One 2002

Sarà anche diventata noiosa e prevedibile, ma la Formula 1 continua ad essere una fonte inesauribile di guadagno per chiunque sia in grado di sfruttarla a dovere. Cosa che SCEE, quest'anno, non è riuscita a fare…



*Per quanto apprezzabili, gli effetti speciali ammirabili in **Formula One 2002** non sono sufficienti a distrarre dalla mediocrità generale del comparto estetico, frutto di una programmazione evidentemente lasciva.*

di erikpede

Affare spinoso, realizzare una simulazione di Formula 1, soprattutto quando non si sa con certezza se orientarsi verso il realismo più spinto, oppure verso una rappresentazione "ammorbidita" e addomesticata dello sport in questione. Un dilemma che deve aver tormentato a lungo Studio Liverpool, team apparentemente convinto di aver ecceduto negli slanci simulativi con il discreto **Formula One 2001** (slanci che, francamente, non ci pare di aver rilevato all'epoca) e quindi risoluto a tornare almeno in parte sui propri passi con questa edizione 2002, descritta come un gioco sportivo più che una simulazione a tutti gli effetti. Di qui l'implementazione di una modalità Arcade piuttosto ricca, costituita da tre sottosezioni distinte (gara singola, stagione completa e sfida testa a testa) e caratterizzata da un'evidente semplificazione del modello di guida e del rilevamento dei danni, da una maggiore aggressività degli avversari, dal ricorso ad indicazioni più chiare per curve e tornanti e dall'inserimento di una blanda musica di sottofondo e di una voce fuori campo impegnata a dispensare commenti abbastanza ridicoli. Ricca sì, come si diceva poc'anzi, ma anche moderatamente superflua, questa modalità Arcade, minata da una insipidezza di fondo che la rende poco coinvolgente e la relega ad un mero contorno per la sezione denominata Simulazione. Quest'ultima, affiancata peraltro da altre tre opzioni chiaramente accessorie (due classiche, ovvero la gara veloce e la prova a tempo, ed una un po' più originale che permette di assistere ad una corsa cambiando a piacere le inquadrature), è indubbiamente la più importante tra le modalità di **Formula One 2002** ed è a sua volta disponibile in tre varianti: una gara singola, una curiosa sezione Hot Seat per un massimo di 4 giocatori umani e l'immancabile campionato, cuore di qualsiasi titolo automobilistico che si rispetti. Campionato che, ovviamente, prevede diversi livelli di difficoltà (strettamente dipendenti dalla personalizzazione di parametri come l'eventuale presenza dei danni, l'applicazione di tutte le regole o solamente di una parte di esse e la probabilità di incappare in guasti meccanici), trafile complete per ogni gara (presentazione del circuito con suggerimenti sulle impostazioni migliori per la vettura, prove libere, qualifiche, warm-up e corsa) e diverse possibilità di intervento sulle auto, suscettibili di sostanziose modifiche a livello di gomme, freni, aerodinamica, sospensioni, tipo di trasmissione, rapporti del cambio e sterzo. Niente male davvero, insomma, se non fosse che il modello di guida non sembra curarsi troppo delle variazioni operate dall'utente, né tanto meno di una sua possibile propensione per una condotta di gara accurata e scrupolosa. E' vero, infatti, che **Formula One 2002** consente di seguire le proprie traiettorie preferite con precisione encomiabile, ma la redditività delle frenate più brusche e tardive, la scarsa oculatezza richiesta nella parzializzazione dell'acceleratore, la limitata intelligenza artificiale degli avversari (rei, tra l'altro, di tagliare la strada al giocatore e di "caricarlo" con una certa irritante frequenza) e la difficoltà tutto sommato bassina appaiono più adeguati ad un arcade duro e puro che ad un titolo con qualche pretesa simulativa. In tale ottica risulta lampante l'inutilità di dispositivi come il limitatore dello slittamento in partenza, il ripartitore dinamico della potenza frenante e il regolatore relativo al controllo della trazione, tanto più che la loro efficacia si dimostra dubbia in più di un'occasione. Ad inficiare il feeling di guida, inoltre, concorrono le fastidiose intemperanze del frame rate, campanello di allarme per una realizzazione tecnica che costringe ad una triste convivenza forzata elementi riusciti (la modellazione delle auto, che vanno gradualmente in pezzi, e gli effetti speciali per il fumo, la polvere, l'acqua e così via) con altri decisamente meno validi (le texture utilizzate per le vetture cambiano di complessità proprio sotto gli occhi del giocatore, gli oggetti a bordo pista presentano occasionali fenomeni di draw-in, i problemi di aliasing e gli sfarfallii non mancano, le tinte adoperate sono un po' slavate e i rivestimenti applicati agli oggetti che compongono i tracciati "vibrano" e non brillano per dettaglio e definizione). Il selettore 50/60 Hz, la velocità dello scorrimento adeguata e la sezione audio competente (effetti sonori per i motori e gli urti, grida della folla, commenti del dinamico duo De Adamich/Peroni e comunicazioni dai box) non possono non far pensare che un certo impegno ci sia stato, da parte degli sviluppatori – peccato che si sia trattato di un impegno incostante che, unito alle probabili incertezze di Studio Liverpool già citate in apertura di recensione, ha finito per fare di **Formula One 2002** un titolo che, a conti fatti, non è né carne, né pesce…

voto **5 su 10**

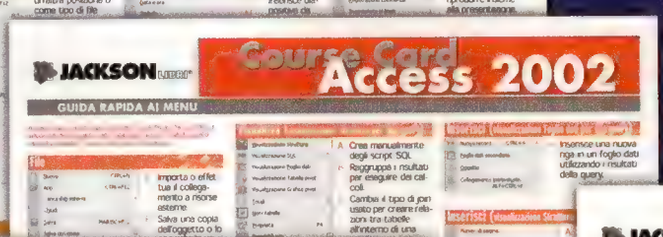
in edicola a solo € 1,50

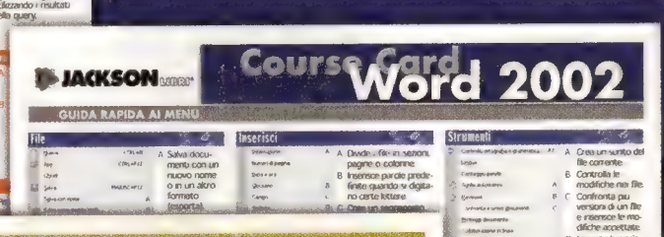
Guida rapida ai menu • Argomenti di base • Argomenti avanzati • Trucchi e soluzioni pratiche

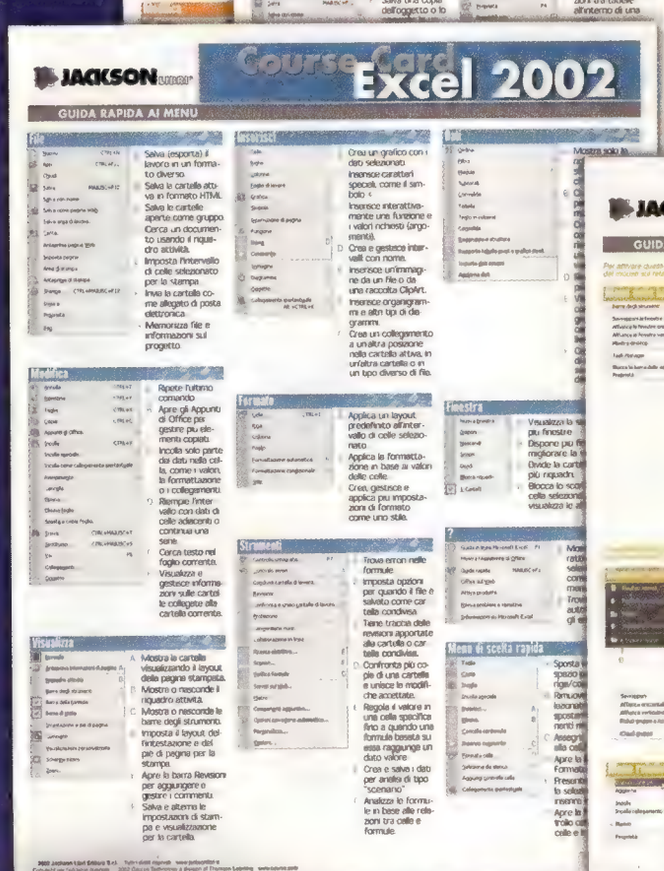
Course Card

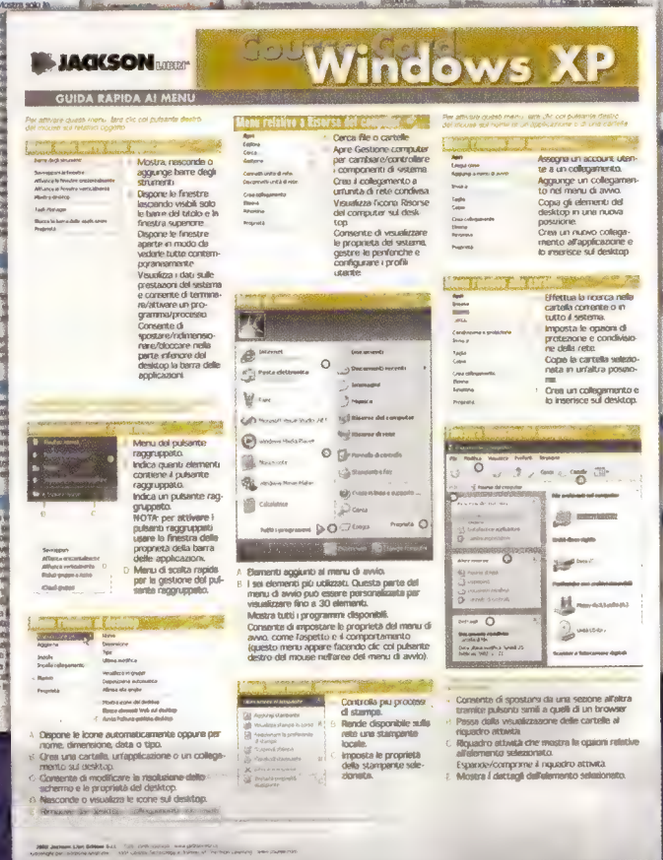
Un concentrato di Fare & Sapere

L'indispensabile a portata di mano







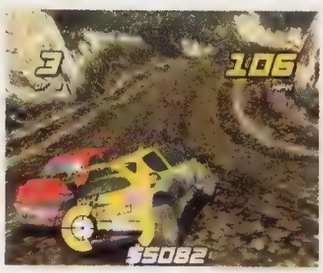


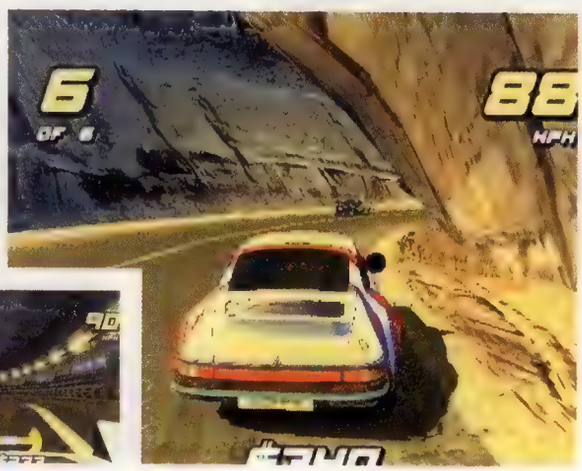
JACKSON LIBRI®
www.jacksonlibri.it

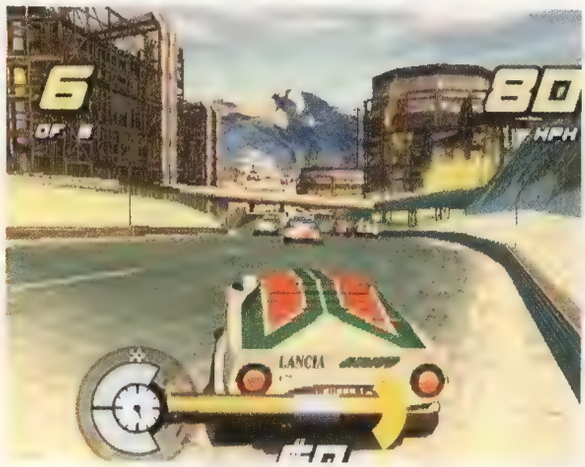
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

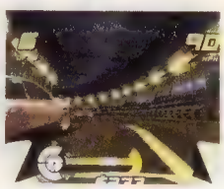
Shox

Dopo una sequela di giochi di *SSXiana* derivazione, la linea EA Big accoglie finalmente il suo primo racing game a quattro ruote. Potrebbe essere l'inizio di una nuova, interessante, ulteriore sequela.







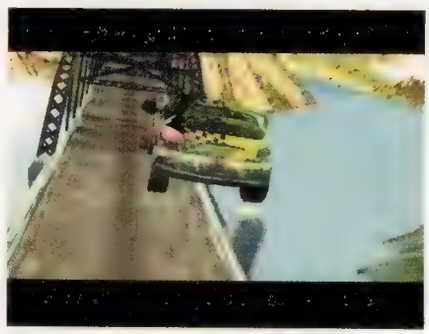


di marcello**cangialosi**

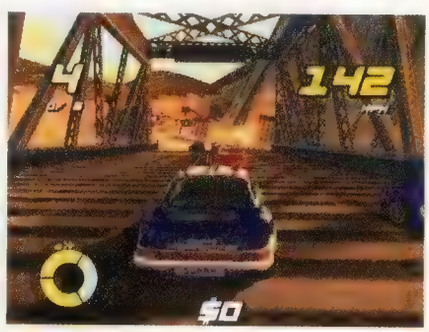
Realizzato da un team di sviluppo quasi improvvisato e mosso dall'alto ideale di riproporre con forza l'effervescenza corsistica di stampo arcade nell'ambito di un industria che sembra aver sacrificato il "videogioco" sull'altare del realismo esasperato, **Shox** riesce indubbiamente nell'intento, ma manca il traguardo dell'eccellenza per una serie di difetti veniali se presi singolarmente, ma che nel complesso ostacolano la piena riuscita del prodotto.

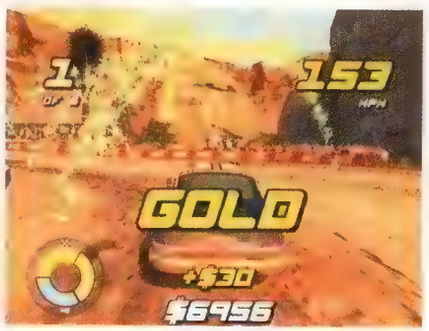
Nell'osservanza del regolamento non scritto legato al genere di appartenenza, **Shox** bandisce i fronzoli e getta immediatamente nella mischia. La modalità Single Player propone 4 tornei sequenziali di difficoltà crescente ognuno dei quali è suddiviso in sei gare ambientate a loro volta in sei tracciati ricavati da un trittico scenografico di base sul quale strisciano percorsi alternativi che verranno di volta in volta esplorati secondo uno schema analogo a quanto proposto in **Ridge Racer**. Il parco macchine comprende 24 vetture fedeli nell'aspetto alle controparti reali. Si va dalla Peugeot 106 GTI alla Mitsubishi Lancer Evo VII, passando per la Toyota Supra, la Porsche 911 SC Safari, la mitica Lancia Stratos e la spassosa Mini Cooper UK. Ognuna di esse vanta specifici attributi prestazionali che riguardano velocità massima, maneggevolezza e stabilità. Niente di complicato. I bolidi di **Shox** sono distribuiti in quattro gruppi da sei macchine ciascuno, ed ogni gruppo è legato ad uno dei quattro campionati previsti (Compact, Turbo, Sports e Power). Per accedere ad una determinata competizione è necessario vincere la precedente piazzandosi primi in ognuna delle sei gare da cui è composta (o meglio, ottenendo una media di vittorie sufficiente). Lo bloccaggio di queste ultime prevede il piazzamento nella precedente entro una determinata posizione comunicata all'inizio della gara. Si vince la prima gara per passare alla seconda, quindi alla terza, alla quarta, alla quinta e alla sesta. Se si è conseguita la prima posizione nella maggior parte di prove, viene abilitata la competizione successiva nell'ambito della quale si dovrà procedere come sopra per sbloccare le restanti. La progressione lungo **Shox** avviene pertanto in maniera strettamente sequenziale e lineare lasciando poco spazio alla divagazione. L'unica alternativa alla gara vera e propria è offerta dalla sezione dedicata all'acquisizione delle vetture. Impiegando i soldi guadagnati durante le competizioni (secondo modalità che descriveremo a breve) è possibile acquistare direttamente le vetture (ad un prezzo puntualmente improponibile) o scommettere una più modesta somma di denaro sulla vittoria di un breve testa a testa della durata di pochissimi secondi contro il bolide di cui si intende entrare in possesso. In caso di successo, la vettura entra a far parte del proprio parco macchine. In caso contrario la posta viene decurtata dal proprio patrimonio e si è costretti a ripetere, eventualmente, la sfida. A patto che si abbia ancora del denaro disponibile. In caso contrario sarà necessario partecipare nuovamente ad una delle gare già condotte con successo per raggranellare quanto serve. Fortunatamente il sistema fa in modo che ad ogni sfida persa la somma da scommettere si dimezzi, frenando il rapido prosciugamento del proprio portafogli e limitando al contempo il ricorso ad oziose ripetizioni della gare già svolte. Questo ingegnoso sistema di acquisizione delle vetture è purtroppo minato da un incomprensibile difetto: non è possibile ripetere una sfida immediatamente, pur avendo soldi da spendere allo scopo. A seguito di una sconfitta, infatti, si viene rigettati nella schermata principale e quindi costretti a ripercorrere nuovamente il tragitto fra i vari menu e sottomenu che riporteranno al cospetto della vettura desiderata. Il problema è che si è costretti a sopportare i seppur brevi caricamenti (8 secondi circa) per ben due volte prima di poter ripetere una gara che dura pressappoco quanto i caricamenti stessi. Un comodo "retry" avrebbe risolto agilmente la questione. Il difetto è inoltre aggravato dal fatto che a) le sfide in sé sono abbastanza difficili e b) il giocatore è obbligato a vincere almeno una delle macchine legate alla competizione a cui intende partecipare. Alla luce della linearità strutturale di **Shox**, il giocatore può quindi trovarsi incastrato in un circolo vizioso, privo di alternative che gli diano modo di evadere verso l'esplorazione del gioco seguendo altri sentieri.

Al di là del sorvolabile difetto appena descritto, è nella pratica corsistica vera e propria che il titolo EA convoglia le sue indubbie qualità ludiche. Sei vetture in gara, legate da un sistema ad "elastico" che assicura agonismo, lanciate su tracciati ricchi di saliscendi, generose curve da prendere in derapata e trampolini naturali da cui spiccare voli pindarici, significano corse furiose e brutali, condite da sportellate, ribaltamenti, inclinazioni su due ruote. Il modello di guida, seppur accondiscendente, non ignora la fisica, ma la semplifica, la rende più addomesticabile e la piega alle istanze del gameplay e dello spettacolo. Sebbene avvolti da tre soli temi scenografici (desertico, invernale e forestale), i tracciati alternano continuamente diverse tipologie di superfici, sabbia e pietrisco, neve e ghiaccio, sterrato ed asfalto. Ne consegue una costante negoziazione di una vasta gamma di insidie nell'ambito di ogni singolo percorso, col fiato sospeso e con quello degli avversari sul collo. Ogni tracciato è inoltre punteggiato da tre seg-

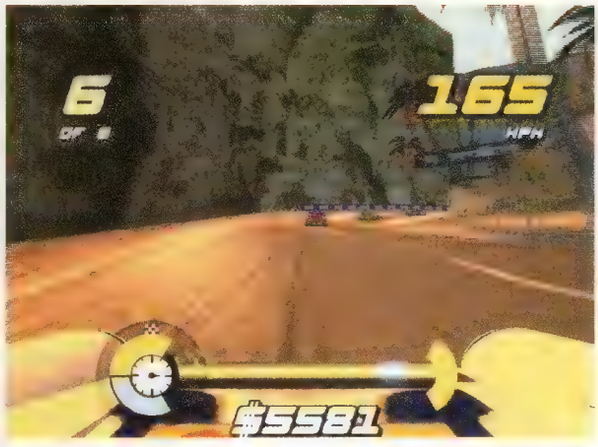


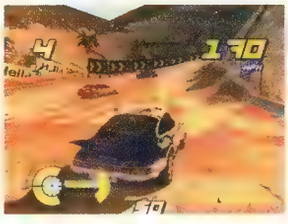
Alcuni salti innescano una sequenza alla rallentatore che mostra il volo della vettura da angolazioni suggestive. E' comunque possibile disabilitare l'effetto allorché venga a noia.



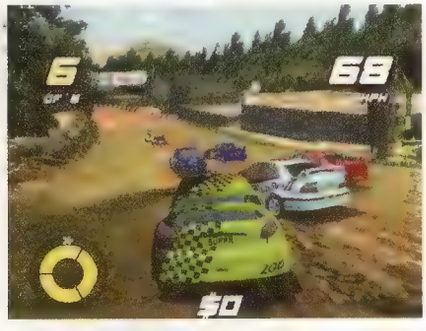


Conseguendo gli ori nelle Shox Zone di ogni tracciato alla guida di vetture specificatamente indicate, si ottengono "medaglie" di platino, indispensabili per sbloccare nuove auto e soprattutto i difficili testa a testa che hanno luogo nei 4 circuiti della modalità Shox.





Sebbene ricchi di varianti, i tre scenari di gioco tendono a diventare presto ridondanti alla luce dello sproporzionato numero di percorsi ricavati al loro interno. Un paio di temi scenografici in più non avrebbe guastato.



*Uno dei tratti più inconsueti proposti da **Shox**: una serpeggiante nonché insidiosa galleria di ghiaccio. La padronanza nell'uso del freno a mano è fondamentale per non perdere terreno in questa particolare sezione dei circuiti invernali.*

menti, le cosiddette "Shox Zone", ulteriori stimolatori di una produzione adrenalinica già copiosa. Il giocatore è chiamato a percorrere queste brevi sezioni entro un tempo limite in cambio di pecunia e bonus. Entrati nella Shox Zone, un ticchettio scandisce lo scorrere dei secondi mentre si è lanciati verso l'altra estremità della sezione, aumentando di ritmo man mano che il tempo a disposizione diminuisce (indicato da un'apposita barra campeggiante nella parte bassa dello schermo). A seconda del tempo impiegato per coprire la Shox Zone, si guadagna un oro, un argento o un bronzo (o il nulla nel caso peggiore) nonché un proporzionale compenso pecuniario. Ottenendo l'oro in ciascuna delle tre Shox Zone si innesca il cosiddetto Shoxwave, un'onda d'urto da inseguire e raggiungere per poi procedere al suo interno, avvolti da un brusio di sottofondo mentre si viene letteralmente ricoperti di soldi. La vettura trema mentre attorno a lei l'immagine sfoca e si deforma a simulare un effetto warp di grande efficacia. In queste condizioni, l'auto assume un comportamento più permissivo per compensare le difficoltà percettive incontrate dal giocatore data la scarsa visibilità indotta dalla deformazione dell'immagine. Un'esperienza da delirio.

Come accennato precedentemente, l'IA che governa le vetture avversarie è calibrata in modo da tenere il giocatore costantemente sotto assedio. Non c'è momento in **Shox** in cui sia concesso di rilassare la muscolatura del collo per gestire eventuali vantaggi sulle auto inseguitrici. Al contrario, il sorpasso è sempre in agguato. Soprattutto nelle gare avanzate. Può bastare un urto o una curva affrontata con scarsa osservanza della traiettoria ideale, per ritrovarsi in mezzo alla mischia a lottare per riguadagnare la prima posizione. Purtroppo anche **Shox**, come molti altri titoli della collana EA Big, non riesce a scongiurare del tutto casi di evidente ingiustizia perpetrata ai danni di un giocatore senza colpa. Può capitare, infatti, di correre come dannati lungo un rettilineo e di venire bellamente superati da una o due auto. E quando succede a pochi metri dal traguardo non è bello. Le cose si aggravano nelle gare più impegnative, allorquando alla guida di vetture dalla potenza indomabile, si è talvolta vittime di un atterraggio scomposto a seguito di un salto poderoso, con conseguente ribaltamento e istantanea retrocessone in ultima posizione. In teoria il giocatore dovrebbe allentare la presa sul gas per evitare balzi orbitali, ma allo stesso tempo un simile comportamento rischia di avvantaggiare eccessivamente gli avversari che sono sempre lì, a pochi centimetri dal tubo di scappamento. Ne conseguono gare condotte con gli occhi sulla strada e la mente impegnata nel formulare preghiere. Ma il Dio che governa il mondo di **Shox** è un Dio sordo, e la frustrazione può raggiungere livelli di guardia mentre l'esito delle gare perde la sua naturale dipendenza dall'abilità dell'utente per basarsi su principi puramente aleatori. Non solo. L'elastico che lega idealmente la propria vettura a quelle avversarie tende col tempo ad atrofizzarsi, ad irrigidirsi, rendendo problematico recuperare posizioni nell'arco dei soli tre giri messi a disposizione. Ciononostante **Shox** non è un titolo difficile. Con un po' di insistenza è possibile ottenere la vittoria a discapito delle ingiustizie di cui si è vittime, ma la sensazione di aver lottato contro un nemico invisibile ed indecifrabile resta vivida mentre si osservano i titoli di coda.

Dal punto di vista tecnico, il nuovo titolo di EA Big concede davvero poco spazio alla critica. Al ritmo di cinquanta fotogrammi al secondo costanti, il motore grafico disegna con disarmante *savoir-faire* una cospicua mole di poligoni, impiegati tanto nei modelli delle vetture quanto nelle lussureggianti scenografie, riccamente colorate e popolose di elementi in movimento nei cieli e a bordo pista. Le auto si danneggiano e si insozzano con un seppur approssimativo realismo, mentre un environmental mapping semplificato ne ammanta le carrozzerie. Non mancano infine gradevoli particolari come il polverone sollevato dagli elicotteri a volo radente sulla pista o le scorie di terriccio che imperlano il parabrezza dell'auto pilotata dal giocatore attraverso la visuale in prima persona (inclusiva di gradita variante *over the bonnet*). Tanto le musiche quanto gli effetti sonori contribuiscono alla resa del feeling arcade del prodotto con toni martellanti e roboanti quanto basta ad intasare entrambi i padiglioni auricolari. Da segnalare, infine, la perfetta definizione dell'immagine, incontaminata da scalettature e flickerii.

Per concludere, **Shox** rappresenta senza dubbio uno dei migliori esponenti del genere disponibile sulla console Sony. I suoi difetti sono ravvisabili in una generale rigidità della progressione ed in un accenno di "sindrome di EA Big" che si manifesta principalmente nelle battute finali della modalità di gioco principale. La longevità soffre della natura arcade del prodotto, ma allo stesso tempo la modalità multiplayer è sufficientemente dignitosa da prolungare la permanenza del CD nel tray di PlayStation2 se si dispone di amici disposti a prendervi parte. Caldamente consigliato a chi ha fame di giochi di guida "ignoranti" ed adrenalinici e sia disposto a sopportare moderate dosi di frustrazione.

voto 7 su 10

Intervista a **Nick Channon** (EA)

La grande maggioranza dei titoli Electronic Arts ha origine oltreoceano, nelle sedi di Vancouver, San Francisco e Los Angeles, solo per citare alcune fra le più famose. Il quartier generale europeo di Chertsey, a pochi chilometri da Londra, svolge quindi funzioni prettamente organizzative, di localizzazione e beta testing. Ciò nonostante, qualche progetto interessante vede la luce proprio nella terra d'Albione, come avvenuto nel caso dei vari episodi di **F1 Championship Season** (ora divenuto semplicemente **F1**). Proprio dal gruppo di sviluppatori che ha realizzato la serie automobilistica con Schumacher & C. è fuoriuscito il team di **Shox**, ultimo titolo dell'etichetta EA Big. In occasione dell'uscita del gioco, **Super Console** ha potuto incontrare il senior producer di **Shox**, Nick Channon, e bersagliarlo di domande...

Super Console: Sono passati diversi anni dall'uscita di *Sega Rally*, eppure nessun gioco di rally arcade ha saputo ribadirne le qualità. Come mai? Dipende forse da una certa disaffezione dell'industria verso i racing game arcade a favore di un'esperienza più realistica o è solo una questione di incapacità?
Nick Channon: Penso che tutti gli sviluppatori si siano concentrati sulle simulazioni realistiche. Le console di questa generazione sono così potenti che l'obiettivo è diventato quello di portare la vita reale sui nostri schermi. Forse si è un po' perso di vista il significato di "videogioco". Quello che volevamo fare noi era invece creare un titolo bello da vedere e che qualsiasi utente potesse trovare divertente sin dalla prima partita. Per questo motivo abbiamo realizzato queste ambientazioni "fantastiche", con colori accesi e un sacco di elementi nel fondale, invece di optare per il classico albero-albero-cartello-albero, tipico di molte simulazioni. Sarà anche realistico, ma è alquanto noioso.

> "Le console di questa generazione sono così potenti che l'obiettivo è diventato quello di portare la vita reale sui nostri schermi. **Forse si è un po' perso di vista il significato di "videogioco**"

SC: Non è un mistero che siate dei fan di *Sega Rally* e che l'abbiate sottoposto ad un'attenta analisi per carpirne i segreti. Quali sono gli ingredienti che fanno di un racing game arcade come *Sega Rally* un titolo così divertente?
NC: Sega Rally è un capolavoro e ovviamente l'abbiamo studiato attentamente. Abbiamo anche un paio di cabinati di **Sega Rally 2** in ufficio. I pregi del gioco sono tantissimi, ma dovendo sintetizzare direi che la fisica delle macchine è perfetta, per un titolo arcade. Non è troppo complesso, ma nemmeno eccessivamente semplicistico. Il fatto che continui a controsterzare potrà non essere realistico, ma è sicuramente divertente. E la grafica possiede lo stile classico dei racing game Sega: colori vivi, elementi in movimento, scenari spettacolari... E' come in **Scud Race** o **Daytona USA**. Stesso stile.

SC: Su che modello avete basato l'AI degli avversari? Tendono a "circondare" sempre il giocatore come negli altri titoli EA Big o è possibile distanziarli dimostrando adeguata abilità?
NC: Il "cuore" di **Shox** è la sfida fra le varie auto. Il nostro è un titolo arcade e l'enfasi è riposta sicuramente nel duello con gli altri piloti piuttosto che nella gara contro il tempo. Per questo motivo c'è una sorta di "elastico", alla **GranTurismo** per intenderci, che permette di tenere sempre viva l'attenzione. Detto ciò, mi preme sottolineare che abbiamo speso parecchio tempo a lavorare sull'AI delle vetture controllate dalla CPU. Quindi non ci sarà un gruppo di macchine sempre incollato all'auto del giocatore, come in **GT3**, ma un'auto qui, una poco più avanti, poi due auto insieme... Insomma, il giocatore non si deve rendere conto che la CPU bara! *[ride]*

SC: Oltre alla modalità multiplayer via split-screen, avete mai pensato a inserirne una mediante iLink?
NC: Ne abbiamo ovviamente parlato all'inizio dello sviluppo, ma abbiamo scartato l'idea subito. Il multiplayer tramite iLink è interessante, ma estremamente scomodo da mettere in pratica. Un conto è spostare qualche pad, un altro muovere dei televisori e delle console. Abbiamo preferito puntare su un più classico split-screen: si addiceva di più a **Shox** che, come ho detto, vuole essere un titolo immediato.

SC: Pretendere una modalità online in *Shox* sarebbe stato indubbiamente insensato alla luce della situazione attuale in Europa. Ma negli Stati Uniti, dove il Network Adapter è già disponibile, non sarebbe stato fattibile? Del resto Electronic Arts sembra uno dei maggiori sostenitori delle strategie Sony per l'online...
NC: Oltre a problemi "temporali" e al fatto che abbiamo dovuto aspettare le decisioni di Sony Computer Entertainment, sono subentrate altre componenti che ci hanno portato a scartare l'online per **Shox**. In primo luogo, il gioco esce quasi contemporaneamente negli USA e in Europa, e volevamo che il titolo mantenesse le medesime caratteristiche in tutte le versioni. Inoltre non sono sicuro che l'online fosse proprio l'ideale per **Shox**. Il multiplayer ha senso se i giocatori sono tutti assieme. Non in tutti i giochi, per carità, ma in alcuni titoli c'è una profonda differenza fra sfidare tre amici che sono nella stessa stanza e tre persone sconosciute a migliaia di chilometri da te.

SC: *Shox* è esattamente ciò che avevate in mente o gli manca qualcosa che per problemi di deadline non avete fatto in tempo ad implementare?
NC: Direi proprio di no. Lo so che sembra strano, ma **Shox** è proprio come volevamo che fosse. Siamo riusciti a inserire tutto quello che ci eravamo prefissati.

SC: Inizialmente previsto solo su PlayStation2, *Shox* arriverà a breve anche su GameCube. Visto che avete lavorato su entrambe le macchine quali sono i pro e i contro dell'una rispetto all'altra? E in che modo questi pro e contro hanno influenzato lo sviluppo del gioco sulle due piattaforme?
NC: Questa è una domanda che andrebbe posta a uno dei nostri programmatori *[ride]*. Dal punto di vista del game design, posso dire che non ci sono differenze sostanziali fra le due versioni di **Shox**, e anche tecnicamente direi che il risultato è pressoché identico. Ho capito cosa volete dire con questa domanda, ma per quanto ci riguarda non abbiamo avuto problemi. Non ci siamo posti limiti di alcun tipo. Devo anche dire che la nostra esperienza su GameCube è piuttosto limitata, almeno rispetto a PlayStation2, ma siamo tutti entusiasti della console Nintendo. Davvero un'ottima macchina.

SC: Come mai *Shox* è stato circondato da tutto questo silenzio nei mesi passati? Le caratteristiche del titolo sono state rese note solo a luglio. Un gioco del genere avrebbe forse meritato maggiore esposizione, invece così c'è il rischio che il grande pubblico ne ignori addirittura l'esistenza...
NC: Penso che possa anche accadere il contrario, ovvero che la gente si stufi di un gioco a sentirne parlare per mesi e mesi prima della sua uscita. Il nostro obiettivo con **Shox** è stato quello di mostrare il gioco al pubblico solo quando questo era quasi pronto, di poter affermare "ecco, questo è quello che abbiamo fatto" invece di dire "questo è quello che cercheremo di fare nei prossimi mesi".

KOMETE

PC COMPY P4 2,4GHz.
Il grande comunicatore!

Scegli il PC Compy P4 2,4GHz Force4 Master LCD e aggiungi tutti gli accessori che preferisci, per renderlo davvero il tuo Personal... Comunicatore. Ottimo per ogni applicazione multimediale, sia in ambito domestico che professionale. Fornisce prestazioni di altissimo livello, grazie al processore Intel Pentium 4 a 2,4GHz ed è dotato del Monitor LCD Samsung 151S.

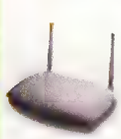
Modem

Modem Wisecom ADSL USB 75.93
Tuo, aggiungendo solo **5 €**
alla rata mensile del PC.

Modem ISDN Target World 21.53
Tuo, aggiungendo solo **2,5 €**
alla rata mensile del PC.

La rete senza fili

Intel Scheda di rete Wireless PCMCIA per NB 03.70



Intel Access Point 79.34

Intel Scheda di rete Wireless per PC USB 04.13

Kit completo, tuo aggiungendo solo **23 €** alla rata mensile del PC.

POWERED BY DDR MEMORY

INTERNET GRATIS CON INTERFREE

NOVITÀ

PC COMPY P4 2,4GHz Force4 Master LCD 44.34

• Processore P4 2,4 GHz • Memoria 256 MB DDR • Disco Fisso 40 GB 7200 rpm • Masterizzatore 48x12x48 • VGA chipset GE Force4 MX 440 64 MB DDR • Lettore Floppy • Tastiera Multimediale • Mouse con scroller • Audio PCI 3D Stereo • Modem 56K • Software: Windows XP Home, Warm up • MONITOR LCD SAMSUNG 151S 15" (COD.72.51) COMPRESO NEL PREZZO I PC Compy utilizzano Windows XP originale.
http://www.microsoft.com/piracy/howtotell

intel inside pentium 4

Quello che conta è ciò che è dentro.

Microsoft Windows XP

PAGAMENTO AGEVOLATO

In 24 comode rate a partire da maggio 2003

da 75,00 €/mese

TAN 12,8% - TAEG 13,58%

€ 1.499,00 IVA COMPRESA

Videoconferenza

Philips Toucam Xs 91.73
Tua, aggiungendo solo **2 €**
alla rata mensile del PC.

Lavoro

Office 2002 XP NK.40
Tuo, aggiungendo solo **15,9 €**
alla rata mensile del PC.

"Offerta limitata ai prodotti presenti sul punto vendita."

Per conoscere il reparto Compy più vicino:
Numero Verde 800-418141
Orario ufficio: Lunedì-Venerdì 9-13, 14-18
Internet **www.compy.it**

Gruppo CDC SPA

il computer per tutti COMPY

Il posto più familiare dove scegliere il computer.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **BAM! ENTERTAINMENT** SVILUPPATORE **SPIKE** GENERE **GUIDA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Riding Spirits

Dopo Konami e Midway, anche la dinamica accoppiata BAM! Entertainment/Spike impatta contro il freddo muro delle simulazioni a due ruote. Stavolta ci sono di mezzo i motori, ma la sostanza non cambia... purtroppo.

di erikpede

Descritto come un **Gran Turismo** a due ruote prima ancora di uscire sul mercato, accolto piuttosto bene in Giappone e giudicato troppo difficile dagli yankee per via dei suoi presunti eccessi simulativi, **Riding Spirits** è finalmente giunto in Europa con il suo carico di motociclette (circa 200 tra vecchie e nuove, tutte di produzione nipponica) e abbigliamento su licenza (caschi, tute, guanti e stivali di Shoei, Arai, Dainese, Alpinestars e altri marchi famosi). Cosa dire, a questo punto? Che di conferma, se non altro, **Riding Spirits** ce ne ha fornita una, ora che lo abbiamo tra le mani. E cioè che i giornalisti statunitensi, quando si parla di videogiochi motoristici, vanno facilmente in confusione...

Al di là di quelle che possono essere le discrepanze tra i gusti dei giocatori americani e quelli dell'utenza europea, ad ogni modo, **Riding Spirits** si concede perlomeno il lusso di partire con il piede giusto, offrendo una selezione sufficientemente ampia e variegata di modalità di gioco. Corse rapide in cui è possibile selezionare la cilindrata della moto, il livello di difficoltà, il numero dei giri da percorrere e l'eventuale tipo di assistenza alla frenata, gare solitarie contro il tempo in cui andare a conquistare onori e medaglie, testa a testa tra due giocatori e sfide sulla distanza di un solo giro contro un avversario digitale abilissimo (forse anche troppo...) rappresentano indubbiamente un degno contorno per la modalità denominata **Riding Spirits**, strutturata in modo da ricalcare in tutto e per tutto la sezione principale di un'edizione qualsiasi di **Gran Turismo**. Esattamente come accade nella simulazione targata Polyphony, anche qui ci sono i veicoli iniziali degni al massimo di una gita domenicale (una manciata di moto da 250cc, per la precisione), gli esami di guida sportiva con l'obbligatorio corredo di limiti di tempo da osservare e premi da incamerare, le gare a sbloccaggio progressivo suddivise per classi (i requisiti per la partecipazione possono riguardare il costruttore e l'anno di produzione della moto, la cilindrata, l'eventuale presenza di modifiche radicali e via dicendo), i mezzi bonus e quelli nascosti, il garage in cui andare ad ammirare ed esaminare le proprie dueruote e, dulcis in fundo, i premi in denaro da investire nell'acquisto di motociclette, elaborazioni (tra alleggerimenti, rinforzi per la ciclistica, gomme, freni, scarichi e rimaneggiamenti del motore c'è davvero l'imbarazzo della scelta) ed equipaggiamento assortito. Ed è da qui in poi che **Riding Spirits**, repentinamente, prende a perdere colpi e ad accusare un inopportuno battito in testa. Quella del giocatore, di testa, s'intende, perché è da quelle parti che il nefasto effetto dei primissimi giri di pista si fa sentire, più o meno come una pulsazione fastidiosa e insistente all'altezza delle tempie. Una volta inforcato uno dei bidoncini da un quarto di litro inizialmente accessibili ed appurata l'inaccessibilità delle carissime modifiche di un certo livello, infatti, si viene brutalmente messi di fronte ad una realtà tanto inoppugnabile quanto sgradita: le moto di serie, in **Riding Spirits**, non frenano e non corrono – siano esse da 250 o 1300 centimetri cubi, non si scappa, sono dei rottami e basta. Il che si traduce, manco a dirlo, in una forzata ripetizione ad oltranza delle gare in cui si riesce a barcamenarsi un po' meglio, al fine di mettere da parte abbastanza denaro per poi andare a sistemare come si deve la propria dueruote. Un frangente teoricamente glorioso, che invece equivale spesso e volentieri ad un paio di docce fredde diluite nel tempo – la prima arriva subito, quando si installano dei freni decenti sulla moto e ci si rende conto che senza comprare anche le gomme non si guadagna neanche un centimetro in staccata, mentre la seconda si fa sentire quando ci si azzarda ad intervenire sulla rapportatura del cambio e sulla taratura delle sospensioni, entrambe quasi inutili. Non è certo impossibile, comunque, arrivare ad ottenere una motocicletta decorosa, salvo poi accorgersi che molti dei problemi di **Riding Spirits** non possono essere risolti nemmeno da una coppia di dischi frenanti in carbonio e da un impianto di scarico in titanio...

*I menu di **Riding Spirits** sono paurosamente simili a quelli di Gran Turismo, ivi incluso il suono prodotto dalla selezione delle opzioni disponibili. Vi pare di sentire la parola "plagio" uscire dalle casse? Forse non è la sbronza di ieri sera...*

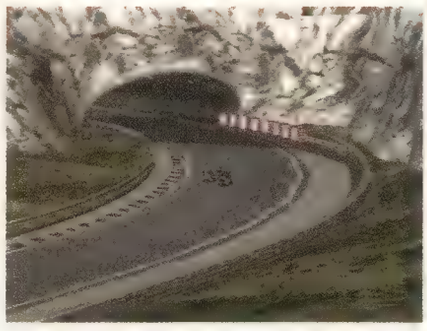
Le righe che compaiono in sovrimpressione sull'asfalto durante le prove di guida indicano, a seconda dei casi, la traiettoria ideale e/o i punti di accelerazione, rilascio e frenata.

A sollevare dubbi e perplessità, in primo luogo, è il modello di guida codificato da Spike, disponibile peraltro in due varianti e assistito da un sistema di controllo personalizzabile. Le opzioni disponibili, in questo caso, consentono di gestire manualmente gli spostamenti frontali e laterali del pilota, oppure di lasciare uno o ambedue gli oneri alla CPU – soluzione, quest'ultima, decisamente preferibile, dato che scegliendo di intrecciarsi le dita sui tasti dorsali e sulla levetta per inclinare il motociclista curva per curva non si ottiene alcun beneficio tangibile. Questo perché i cambi di direzione sono di una lentezza esasperante, sia che si opti per il modello di guida arcade, sia che si tenti l'approccio più spiccatamente simulativo. Non che le differenze tra le due modalità siano poi così evidenti: nella prima il contatto tra le ruote e lo sporco a bordo pista produce un arresto immediato della moto (senza però che si finisca per terra, anche se l'angolo di piega è elevatissimo), i muretti trattengono per qualche istante il mezzo come se fossero calamitati e le derapate sono degne di un'autovettura a trazione posteriore; nella seconda si cade alla minima escursione sullo sporco e in caso di eccessiva chiusura delle pieghe, ma si continua ad essere agguantati dalle invisibili mani nascoste all'interno dei muri quando gli impatti non sono troppo forti. Appunti che basterebbero a smontare qualsiasi pretesa di realismo, tanto più se si pensa che pure la logica di funzionamento della trasmissione automatica, la parzializzazione dell'acceleratore e il riposizionamento della moto in seguito alle cadute non funzionano come dovrebbero, così come non funziona affatto l'intelligenza artificiale dei piloti manovrati dalla CPU. Che i tipi in questione non si accorgano della presenza del giocatore sarebbe quasi accettabile (ma snervante, visto che le spinte da dietro, quelle in curva e gli investimenti sono all'ordine del giorno), alla luce della frequenza con cui questo difetto si presenta nei giochi di guida, ma il fatto che si dimostrino degli autentici incapaci nell'affrontare le curve e le S per poi scomparire all'orizzonte al primo rettilineo è francamente insopportabile. E come trascurare, visto che si parla di curve e rettilinei, il tristissimo track design di **Riding Spirits**? Sedici piste interminabili e noiose, indipendentemente dalla tipologia (ce ne sono di chiuse e aperte), dall'ambientazione (collinare o urbana, nel qual caso distinguere l'orientamento di alcune curve ad angolo richiede un miracolo o giù di lì) e dall'ora del giorno in cui le si percorre, con un'unica e striminzita nota di interesse proveniente dall'intenso ricorso ai dislivelli e alle pendenze.

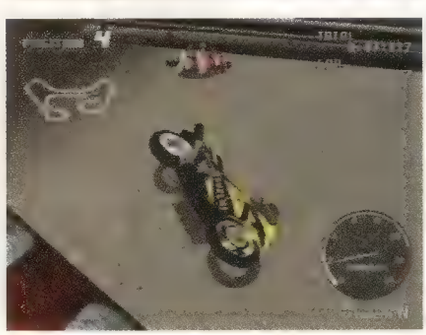
I tracciati, tra l'altro, sono poco ispirati anche dal punto di vista grafico, in particolar modo per quanto riguarda le texture. Monotoni, cromaticamente monocordi, poco dettagliati e impastati da una leggera sfocatura, i rivestimenti adoperati da Spike fanno rimpiangere amaramente le tinte vibranti dei due **MotoGP** di casa Namco, nettamente superiori al titolo Spike anche in termini velocistici (va bene che una moto da competizione ha una velocità di punta superiore a quella di una dueruote di serie, ma una Hayabusa 1300 elaborata non è poi tanto lontana dalle prestazioni di una Suzuki 500 da gran premio...). Il frame rate, in compenso, è abbastanza stabile e gli effetti speciali (illuminazione dinamica, ombre, aberrazioni cromatiche e scintille prodotte dal contatto tra le pedane e l'asfalto) sono decorosi, al contrario delle animazioni che illustrano le cadute – il pilota non è granché neanche quando è ancora in sella, ma la modellazione accettabile delle moto (con tanto di modifiche perfettamente visibili) avrebbe meritato almeno delle ruote in movimento quando il mezzo finisce al suolo. Indegna, in tutta onestà, la sezione audio: i temi musicali che accompagnano i replay e i menu sono snervanti, il rumore dei motori non è assolutamente convincente e i rimanenti effetti sonori hanno un che di fasullo, se non addirittura "plasticoso".

Non appassiona il giocatore come farebbe un ottimo arcade, non lo impegna come una simulazione rigorosa e completa e non lo cattura come soltanto un mix riuscito tra queste due categorie videoludiche sarebbe in grado di fare: **Riding Spirits** è un ibrido poco riuscito, su questo non ci piove. Ed è anche un clone in chiave motociclistica di **Gran Turismo** rispetto al quale non è solo privo della metà delle ruote, ma anche della metà della classe...

voto 5 su 10



*Dal momento che i replay sono tutt'altro che esaltanti, non si capisce perché Spike abbia incluso in **Riding Spirits** un'intera modalità dedicata alla gestione delle ripetizioni filmate.*



Come se il fatto di poter rovinare un'intera gara con una sola caduta non bastasse, la modalità Riding Spirits irride il giocatore privandolo della funzione di restart durante le corse. E via a ricaricare tutto daccapo...

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCET** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

Pro Evolution Soccer 2

La simulazione calcistica di Konami torna sul mercato PAL con un pesante bagaglio di migliorie, eclissando drammaticamente il suo predecessore ed assumendo ufficialmente la carica di miglior edizione della serie attualmente disponibile sul nostro pianeta terracqueo. In attesa della release nipponica del mese prossimo, ovviamente...

*Sebbene i portieri siano più reattivi, segnare da fuori area non è un problema se si è al comando di un attaccante particolarmente preciso e potente. Da segnalare un deciso incremento di velocità delle sassate rispetto al primo **PES**.*

Quante parole si sono spese su queste pagine per descrivere l'evoluzione della simulazione calcistica definitiva? Se ne è parlato all'epoca della prima release di **Winning Eleven** per il 128bit Sony. Si è tornati a parlarne in occasione della prima release di **Pro Evolution Soccer** per il mercato europeo. Quindi si è arrivati all'analisi di **Winning Eleven 6** ed ora a quella di **Pro Evolution Soccer 2**. Quattro edizioni in meno di due anni, senza contare le varianti J League comunque commercializzate nel medesimo periodo. La produzione calcistica di KCET non conosce periodi di riposo. Non fai in tempo a spremere fino all'ultima riga binaria la più recente edizione della serie che già un'altra versione fa capolino sugli scaffali dei negozi da qualche parte fra Europa e Giappone. Se il videogioco è per definizione un'opera incompleta, la simulazione Konami è la più palese dimostrazione di questo assunto. Ogni volta che un nuovo episodio giunge nelle mani degli appassionati, l'impressione generale è che non si tratti di un prodotto realmente finito, ma di una versione "in corso d'opera" prelevata da un colletto bianco di passaggio per gli uffici di KCET e messa in commercio allo scopo di racimolare un po' di pecunia utile a mantenere ben lubrificato il meccanismo produttivo. Pertanto, per gli appassionati della serie, per coloro che non se ne lasciano sfuggire un solo esemplare, registrare le migliorie apportate in ogni edizione presuppone una ricerca meticolosa di quelle sottigliezze che la distinguono dalla precedente, di quegli agenti della impalpabile sensazione di progresso che pervade il detentore del controller ogni qual volta partecipa ad un nuovo campionato konamiano. Allo stesso tempo, i fedeli al verbo PAL, aspettano, aspettano e aspettano, come sono abituati a fare da decenni, bruciando d'invidia alla mercé dei pavoni dell'import gaming. Ma nel caso di **Winning Eleven**, l'attesa è ampiamente ripagata dalla consapevolezza che quando uscirà, la versione PAL sarà la confluenza in un unico prodotto di tutte le migliorie diluite nel corso delle release giapponesi fino al giorno della sua commercializzazione. Nel caso specifico di **Pro Evolution Soccer 2**, le novità offerte vanno addirittura oltre la proposta dell'ultimissimo **Winning Eleven 6 J League**, anticipando addirittura ciò che la clientela dell'importazione vedrà soltanto il prossimo dicembre, con l'uscita in Giappone di **World Soccer WE 6 Final Evolution**, vale a dire la completa eliminazione di quei rallentamenti che da secoli inficiano il prodotto Konami nelle mischie in aria di rigore, nelle panoramiche rasoterra durante le rimesse o i calci di punizione, negli stacchi fra il goal e le esultanze e nei replay. Tutto scorre in **PES2**. Per raggiungere questo risultato, il nuovo prodotto di KCET non sacrifica poligoni o texture, animazioni o velocità. No. **PES2** è ciò che resta del codice di **WE6JL** dopo che il team di sviluppo ne ha individuato ed estirpato il cancro binario che ne impediva l'opportuna scorrevolezza. E non crediate che sia cosa da poco. Il gioco ne guadagna sensibilmente in termini di impatto visivo generale, cancellando quel pizzico di amarezza che fino a qualche mese fa mitigava l'entusiasmo post rete. Stavolta il goal te lo godi tutto, dalla segnatura all'ammucchiata festosa a bordo capo. L'annientamento dei rallentamenti è una gran cosa per i pignoli fan della serie, che non mancheranno di passare inutili secondi ad orientare l'inquadratura da destra a sinistra e da sinistra a destra, e poi ancora da destra a sinistra, prima di battere una calcio di punizione o un rinvio del portiere. Dopo edizioni su edizioni vissute con la rassegnata sopportazione degli scatti, si ha quasi l'impressione di godere di un evento rivoluzionario piuttosto che dell'osservanza di un atto dovuto da parte di KCET.

Come già detto, **PES2** è il culmine dello sviluppo della serie calcistica giapponese, e come tale include tutte le caratteristiche descritte nella recensione di **WE6** pubblicata sul numero di giugno di **Super Console** (alla quale questa mia non può che rimandare per gli approfondimenti del caso). A queste si aggiungono le nuove animazioni introdotte dalla successiva edizione J League e le rifiniture a quelle già esistenti. Nella fattispecie abbiamo un'inedita conseguenza del disequilibrio prodotto dai contrasti, che porta il giocatore che ne è vittima a compiere una mezza piroetta all'indietro agitando le braccia nel disperato tentativo di restare in equilibrio. O ancora il disappunto mimato dal corpo al termine dell'infelice inseguimento di un pallone finito fuori dal rettangolo di gioco: il giocatore termina la corsa volgendo lo sguardo al cielo, abbandonando le spalle e compiendo le ultime due falcate con l'aria di chi pensa "ma porc... c'ero quasi arrivato". Non manca un modesto arricchimento delle animazioni facciali, laddove il movimento mandibolare è accompagnato da quello della muscolatura sopraccigliare e delle guance per sottolineare moti di ira e sorpresa. Piccole limature qua e là infondono nuova credibilità nelle movenze degli atleti (decisamente più "in carne" rispetto ai gracilini atleti del primo **PES**), che stavolta alzano addirittura la testa dal pallone verso zone libere del campo mentre il giocatore decide per loro se sia il caso di indirizzarvi o meno la sfera. Anche le azioni di arresto di quest'ultima sono ora più articolate ed efficaci, con il giocatore che

di marcellocangialosi

*Nella sequenza, una delle nuove animazioni introdotte in **PES2**. A seguito di un tackle cattivo di Vieri ai danni di Filippo Inzaghi, l'attaccante milanista perde l'equilibrio compiendo una mezza piroetta su se stesso, mentre l'arbitro fischia il fallo per evidente gioco pericoloso.*

schiaccia a terra il pallone preso di petto accompagnandone la discesa con l'interno coscia. La sfera stessa è sottesa da algoritmi fisici la cui rinnovata autenticità si traduce in rimpalli meno schizofrenici durante le bagarre a centro campo o in area di rigore, scongiurando l'effetto "flipper". Permane invece l'occorrenza di passaggi falliti per via di un aggancio impreciso o dell'impatto fortuito con il tallone del compagno servito sulla fascia, ma sono eventi questi, che oltre a dipendere dalle specifiche caratteristiche di ogni giocatore, concorrono a ricreare quella condizione di alea capace di gettare un'ulteriore spruzzata di realismo sull'esperienza.

Al di là della parte giocata, la struttura perimetrale al quid ludico di **PES2** non ha subito alcun miglioramento. La terna arbitrale evita ancora una volta di mostrarsi in campo, fischiando punizioni ed individuando fuorigioco al riparo da eventuali lanci di bottiglie e rubinetti. Il bordo campo è abitato solo da un paio di cameraman di cartone mentre il pubblico sventola qualche bandiera nascosto dietro una coltre di texture modestamente animata. Si tratta certo di mancanze irrilevanti nell'economia del gameplay, ma dispiace vedere simulazioni calcistiche dalla minor qualità ludica, anni luce avanti a quella Konami da questo punto di vista. Alti e bassi si registrano nell'analisi della telecronaca ad opera di Luca de Capitani e Massimo Tecca. Sebbene nell'80% dei casi puntuale e pertinente, l'intervento dei commentatori è povero di sentimento quanto quello dell'annunciatrice di una stazione ferroviaria. Luca e Massimo si alternano in fraseggi apatici, letti piuttosto che recitati, per nulla sorretti dall'indispensabile trasporto emotivo. Le voci dei due talvolta si accavallano, si contraddicono, si interrompono bruscamente a testimoniare un algoritmo di fondo che cerca in tutti i modi di "dar voce" all'azione il più tempestivamente possibile leggendo gli input dell'utente sul controller ancor prima che il loro esito sul campo, con risultati talvolta discutibili. Ciononostante, armeggiando con le opzioni che ne regolano il funzionamento e la frequenza, la telecronaca può essere portata a discreti livelli di accettabilità, pur restando ben lontana da quanto offerto dal bravo Dimitri Canello in **ISS2**. Dal punto di vista audio, l'alternativa arcade proposta da KCEO riesce a restituire quel feeling da "evento" che nel titolo di KCET si respira solo nella parte giocata. Lo stadio parla in **ISS2**. Lo fa attraverso lo speaker che annuncia i nomi dei calciatori dopo l'ingresso in campo, gli altoparlanti che diffondono gli inni nazionali, ed il pubblico che partecipa con euforia allo spettacolo agonistico. In **PES2**, di converso, lo stadio è solo l'agente di un brusio di sottofondo, appiattito dallo sciopero delle tifoserie più casiniste e che a lungo andare tende ad assumere i caratteri sonori dello sciabordio dell'acqua sul bagnasciuga piuttosto che di migliaia di tifosi infervorati.

E' notizia delle scorse settimane l'intenzione di alcuni club calcistici europei di negare alle software house pur detentrici dei diritti FIFA o FIFPro, l'autorizzazione a riproporre nelle rispettive simulazioni le maglie delle squadre (coperte da copyright) e i tratti somatici dei rispettivi calciatori (che hanno specifici contratti pubblicitari). Alcune società olandesi (Ajax, Psv Eindhoven e Feyenoord), in particolare hanno già posto all'attenzione di chi di dovere supposte irregolarità nelle ultime produzioni di SCEE (**This is Football**) ed Electronic Arts (**FIFA**), di cui richiedono l'immediato ritiro dal mercato. In questo clima di guerra legale, non stupisce che Konami abbia preferito evitare ogni coinvolgimento, assegnando ai giocatori digitali di origine olandese l'appellativo generico di "Orange" seguito da un numero arbitrario con funzioni di distinguo. Probabilmente per motivi analoghi, la software house giapponese ha praticamente congelato le panchine di **PES2** all'epoca pre-estiva, lasciando ad esempio Ronaldo (o meglio, Rolando) all'Inter e la Fiorentina ancora in vita. Fortunatamente l'onnicomprensivo sistema di editing di giocatori e squadre permette di rimettere le cose a posto "manualmente", il che dovrebbe calmierare gli animi dei puristi della fedeltà assoluta. Per quanto concerne il lato tecnico della localizzazione, c'è davvero poco da eccepire. Bande nere ridottissime fanno da cornice ad un'azione di gioco sempre fluida e scattante (nel senso buono), forse addirittura un filo più veloce rispetto a quella proposta da **Winning Eleven 6**. Decisamente un ottimo lavoro.

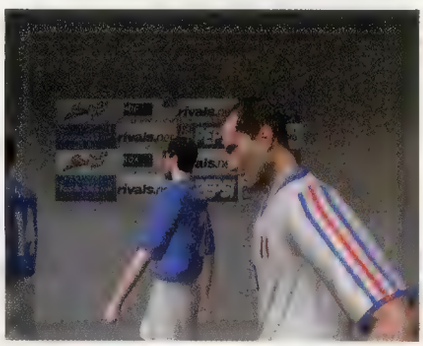
Se da un lato **PES2** non possa dirsi fondamentale per chi sta già partecipando alle competizioni dell'ultimo **Winning Eleven** (sebbene l'eliminazione dei rallentamenti sia una caratteristica allettante), dall'altro rappresenta un acquisto imprescindibile per chi è rimasto fermo alla prima edizione PAL per PlayStation2, figlia di una maldestra conversione del codice della versione PSone. Per costoro, il consiglio è quindi di provvedere immediatamente alla sostituzione del CD di **PES** con il DVD di **PES2** nel tray del 128bit Sony, a qualunque costo. Davvero non c'è paragone fra i due, e dopo aver visto il secondo, tornare al primo può solo essere il segnale di un'indole masochista da sottoporre all'esame di un bravo psichiatra. They will rock you. Fidatevi.

voto 9 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **LONDON STUDIO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 MULTITAP**

This Is Football 2003

Stadi più grandi, volti più dettagliati, animazioni di contorno più numerose, ricchi premi e cotillon. Ok, ma il gioco dov'è? Forse dovremmo chiederlo a SCEE e London Studio...



Gli stadi sono probabilmente l'unico indizio appariscente che distingue questa edizione della simulazione calcistica Sony, dalla precedente. Decisamente monumentali.

di erik**pede**

Delle innumerevoli cattive abitudini proprie dei produttori di videogiochi, quella di non mantenere quasi mai le promesse è sicuramente una delle più odiose. Prendiamo **This Is Football 2003**, ad esempio: sfruttando mirabilmente una massiccia serie di interviste, anteprime e comparsate di ogni tipo sulla stampa specializzata, gli entusiasti sviluppatori del franchise calcistico di SCEE ci avevano promesso un'autentica valanga di migliorie, la cui mancata concretizzazione ci è purtroppo toccato di constatare. E non senza l'amareggiante sensazione di esser rimasti profondamente delusi, perché a fronte di tutti i proclami di London Studio, questo **This Is Football 2003** non si è semplicemente rivelato un titolo sin troppo simile all'edizione 2002 che lo ha preceduto, ma addirittura analogo per certi versi al primissimo **TIF** per PSone...

Dichiaratamente orgogliosi di essersi liberati delle ultime porzioni di codice a 32bit (ovviamente ereditate dal capostipite della serie) durante la programmazione di **TIF 2003**, gli sviluppatori britannici non hanno fatto i conti con quelle che sono le idiosincrasie strutturali della saga, riproposte in forma quasi integrale anche quest'anno. Basti pensare, a tale proposito, agli ostinati e reiterati tentativi di incorporare nella simulazione i falli di mano (tentativi risoltisi per l'ennesima volta in un criterio di rilevamento dei falli in questione a dir poco anarchico), all'incurabile e irritante incostanza del frame rate, all'esistenza di zone del campo da cui è possibile tirare con la certezza quasi matematica di andare in goal e all'implacabile bufferizzazione dei comandi impartiti ai giocatori in attesa dell'arrivo della palla – tutti problemi che **TIF** si porta dietro ormai da anni, a dispetto della costante evoluzione del progetto sbandierata in più occasioni da London Studio. Team che, tanto per essere chiari, aveva garantito per questa nuova edizione della serie una maggiore enfasi sulle strategie e sulle tattiche, un'intelligenza artificiale più pronta (chiaramente volta ad offrire al giocatore dei compagni di squadra più disposti al pressing, alla copertura e agli affondi) e dei portieri finalmente consci del ruolo loro assegnato, invece che impegnati nella caccia alle farfalle come in passato. Gran belle intenzioni, non c'è dubbio: peccato che siano rimaste tali, e pertanto inutili ai fini pratici. La scelta della formazione, la disposizione dei giocatori e i cambi volanti di strategia, in altre parole, continuano ad essere pressoché inutili, esattamente come lo erano in **TIF 2002**, e l'intelligenza artificiale degli atleti controllati dal codice di **TIF 2003** persiste nel calpestare impunemente le aspettative dell'utente. I movimenti dei vari reparti sono scoordinati, a volte persino apparentemente casuali, e gli strani incroci tra i giocatori generano intrecci di poveri disgraziati intenti a spararsi pallonate sulla schiena e ad intralciarsi nelle maniere più fantasiose. I centrocampisti e gli attaccanti salgono con un ritardo notevole rispetto al portatore di palla mandato in avanscoperta dal giocatore, i terzini lasciano inspiegabilmente scoperte grosse porzioni del campo affollandosi in aree già indicibilmente intasate e, dulcis in fundo, gli estremi difensori sono rimasti degli emeriti inetti, facili prede del panico più nero sulle punizioni di prima e sulle palle schiacciate a terra di testa (incluse quelle atrocemente lente, che poi sono le più frequenti).

Altre "chicche" (attenzione: sottile ironia in libertà) che risulteranno familiari ai fruitori di vecchia data della serie sono lo scarso controllo sulla potenza e sulla direzione dei tiri in porta, i calciatori che si trasformano in inamovibili statue di sale inchiodate sui punti d'impatto al suolo dei palloni a campanile, gli esiti totalmente casuali dei colpi di testa eseguiti sui rinvii lunghi dei portieri, la simpatica "caratterizzazione" degli atleti più abili (i quali, badate bene, non effettuano giocate migliori, ma si limitano a beneficiare di un'attrazione micidiale tra i loro scarpini e la palla, difficilissima da sradicare dai loro magici piedi), le collisioni pasticciate tra i giocatori in corsa e quelli finiti in terra a baciare l'erbetta e le piogge torrenziali di ammonizioni

ed espulsioni decretate per gli interventi difensivi "di spalla" più innocui. Da sempre più sicure delle spintarelle agli occhi degli enigmatici arbitri della serie **TIF**, tra l'altro, le scivolate conservano anche in questo aggiornamento per il 2003 l'inutilità di fondo che le ha rese da tempo invise agli aficionados del franchise – non che un bel tackle non sia in grado di sortire gli effetti che da esso è lecito attendersi, ma sta di fatto che una volta partita per la tangente la palla finisce spesso e volentieri tra i piedi di un compagno del giocatore che ha perso la sfera, invariabilmente seguito a brevissima distanza da uno o più colleghi di reparto sempre pronti a recuperare il maltolto.

Volete altre promesse non mantenute che giustifichino l'insufficienza stampata in rosso a fondo pagina? Nessun problema, ce ne sono a bizzeffe. I modelli poligonali dei calciatori, le animazioni e la varietà dei movimenti, tanto per dirne una, avrebbero dovuto ricevere una gran cura durante la realizzazione di **TIF 2003**, ed anche se è vero che le proporzioni dei giocatori e le movenze di base sono ora sufficientemente convincenti è altrettanto vero che la rigidità di fondo già rilevata nelle animazioni delle precedenti edizioni è rimasta al suo posto, così come i difetti di modellazione e rivestimento apprezzabili nelle inquadrature ravvicinate. Il controllo di palla continua ad essere eccessivamente macchinoso per via della pesantezza con cui gli atleti "danzano" sulla sfera, alcune delle azioni eseguibili appaiono sgraziate e collegate male tra loro e talvolta gli arbitri e gli assistenti di linea si spostano sul campo in maniera innaturale e involontariamente comica. E come dimenticare le vanterie di London Studio in merito ai volti dei giocatori più famosi? Molti di loro sono perfettamente riconoscibili, va bene, ma non per tutti è stato adottato lo stesso riguardo e come risultato abbiamo diverse facce davvero mostruose, animate con due soli frame che si danno il cambio a scattoni e rivestite con texture rozze e poco rifinite. Va meglio, sul piano grafico, per quanto riguarda gli stadi (costruiti con gran dispendio di poligoni e "scaldati" da una folla animata che, pur essendo in realtà piatta e scarsamente colorata, fa il suo bell'effetto), le condizioni atmosferiche e l'illuminazione dinamica, mentre l'audio, oltre a soffrire una certa banalità degli effetti sonori, patisce un'altra delle mancanze degli sviluppatori, che avevano promesso solennemente un commento più vario e puntuale, e ci hanno consegnato le solite frasi ripetitive e intempestive recitate da un incolpevole e spaesato Bruno Longhi.

Al di là dei problemi sin qui elencati, a **This Is Football 2003** bisogna comunque riconoscere la dote non comune dell'abbondanza, da sempre gradita all'utenza media e quindi potenzialmente essenziale per il successo commerciale del prodotto. Modalità di gioco, opzioni, possibilità di personalizzazione, competizioni internazionali, campionati delle nazionalità più disparate, squadre e calciatori riprodotti in ogni dettaglio sono presenti in quantità industriali, senza contare la videointervista a Fabio Cannavaro offerta come extra, l'immancabile sfida a premi (si gioca una partita speciale contro la CPU, si annota il codice fornito al termine del match e lo si inserisce sull'apposito sito internet) e, fattore da non sottovalutare, l'accessibilità e l'immediatezza della struttura allestita da London Studio. Pur non avendo la minima speranza di andare a dar fastidio a **Pro Evolution Soccer 2**, insomma, **This Is Football 2003** potrebbe essere in grado di ritagliarsi una sua piccola nicchia in una fascia di mercato che diventa di anno in anno più importante e combattuta. Nella prossima edizione della simulazione calcistica di casa SCEE, però, ci piacerebbe davvero vedere qualche innovazione e un impianto di base profondamente rivisto. E la speranza, si sa, è l'ultima a morire.

voto 5 su 10

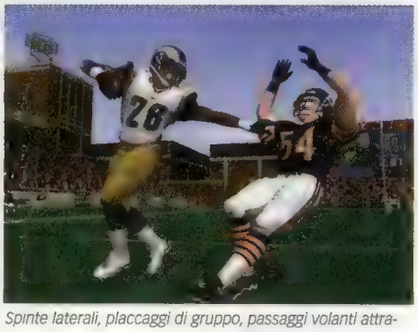
La qualità della modellazione dei volti dei calciatori è fortemente incostante. Solo i più famosi possono vantare un livello di dettaglio adeguato. Gli altri sono più o meno gemelli.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ELECTRONIC ARTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 MULTITAP**

Madden NFL 2003

"The best just got better": recita più o meno così il motto adottato da Electronic Arts per **Madden NFL 2003**. Un eccesso di presunzione da parte della softco californiana? Nemmeno per sogno...

di erikpede



*Spinte laterali, placcaggi di gruppo, passaggi volanti attraverso i buchi delle linee difensive e prese spettacolari sono i più importanti tra i movimenti aggiunti da Electronic Arts in **Madden NFL 2003**.*

*Per quanto scontato, il ritorno delle Madden Card da conquistare sul campo e/o comprare con i gettoni guadagnati in determinate situazioni, incrementa ulteriormente la longevità di **Madden NFL 2003**, attualmente inarrivabile anche in quanto a bonus da sbloccare.*

Nessun eccesso di presunzione, si diceva, perché **Madden NFL 2003** è, senza mezzi termini, la miglior simulazione di football americano di tutti i tempi, indipendentemente dal sistema di riferimento. Nessun altro titolo del genere può infatti vantare la completezza, il realismo, la spettacolarità e la giocabilità di quest'ultima produzione di casa EA, caratteristiche che la softco con sede a Redwood City ha ottenuto lavorando sodo su quanto di buono c'era nell'edizione 2002 della sua serie di punta. Sul fronte delle modalità, tanto per cominciare, **Madden NFL 2003** è quasi sovrabbondante, il che gli permette di adattarsi ai gusti di tutte le tipologie possibili e immaginabili di utenti. Per i principianti ci sono l'opzione EAsy Play, che semplifica i passaggi e le corse, e la guida passo passo denominata Football 101, in cui John Madden in persona spiega gli schemi di base per poi invitare il giocatore a metterli in atto per padroneggiarli al meglio. Agli utenti "intermedi", invece, **Madden NFL 2003** offre la possibilità di allestire situazioni di gioco particolari al fine di esercitarsi sui propri punti deboli (potrebbero essere i passaggi lunghi, o le azioni difensive nei pressi della end zone, oppure i momenti in cui ci si trova sotto pressione perché costretti a recuperare) e una nuovissima modalità Mini-Camp – si gira per il Nord America, si affrontano prove a tema in cui raggiungere un certo punteggio e poi si mette in pratica ciò che si è imparato in uno scorcio di partita appositamente preparato dai designer. Ai "professionisti" (che nelle sezioni avanzate del Mini-Camp troveranno comunque pane per i loro denti), infine, Electronic Arts ha riservato delle autentiche chicche, ovvero una modalità Franchise estesa a 30 stagioni (con tanto di eventi pre e post-campionato, scambi di giocatori, monitoraggio delle giovani promesse del football e regole complete della NFL), un menu dedicato alla creazione di un'intera squadra e, udite udite, un sensazionale sistema di editing degli schemi che permette di creare da zero giocate di ogni tipo e poi testarne al volo l'efficacia (e la regolarità, ovviamente...) sul campo.

Più sottili, ma se possibile ancora più incisive, le migliorie apportate dagli sviluppatori alla parte giocata di **Madden NFL 2003**: le finte e gli spintoni laterali, giusto per fare un esempio, vantano un'efficienza superiore che va decisamente a favore della proficuità degli schemi di corsa, mentre le strategie basate sui passaggi beneficiano di una maggior precisione degli stessi (in particolar modo sulle brevi distanze) e dell'opportunità di dosare la potenza dei lanci. Le linee difensive, da parte loro, si comportano in maniera molto più intelligente e scaltra rispetto al passato, al punto da rendere un semplice ricordo le imbarazzanti voragini che in **Madden NFL 2002**, di tanto in tanto, si aprivano sulla linea di scrimmage in seguito allo snap. La CPU, inoltre, sembra ora più incline ad indovinare le giocate scelte dall'utente nel caso siano troppo prevedibili – un comportamento che ha il doppio effetto positivo di vivacizzare le partite e di spingere il giocatore a sfruttare più approfonditamente gli audible, magari dopo aver dato un'occhiata alle linee seguite dai giocatori in accordo allo schema selezionato (funzione di enorme utilità, opportunamente assegnata ad uno specifico tasto dorsale). Impeccabili pure la prontezza e la precisione dei controlli, la fisica che governa le traiettorie della palla e gli impatti, la simulazione dell'inerzia dei giocatori in corsa (area in cui si registrano finalmente consistenti progressi) e la velocità dell'azione, significativamente incrementata in questa edizione 2003. Anche gli occhi e le orecchie, ad ogni modo, vogliono la loro parte, e **Madden NFL 2003** non delude le aspettative nemmeno in questo senso: i volti e le proporzioni degli atleti sono stati perfezionati (sulle facce permane però un certo margine di miglioramento), il parco animazioni è stato arricchito e fluidificato, le texture e il pubblico sugli spalti hanno guadagnato parecchio in dettaglio e pulizia, e gli stadi appaiono visibilmente più complessi e rifiniti. L'illuminazione dinamica, le ombre, i riflessi e la rappresentazione delle varie condizioni atmosferiche disponibili sono di una qualità esemplare, che tra l'altro non va a pesare più di tanto sul frame rate (e infatti i rallentamenti sono un evento raro e trascurabile), e la sezione audio è forte di un commento a tre (Al Michaels, John Madden e la nuova arrivata Melissa Stark a supportare i due dai bordi del campo) puntuale e vario, di un ampio set di effetti sonori realistici e abbastanza "potenti" e di una colonna sonora composta da un buon numero di pezzi su licenza (Nappy Roots, Bon Jovi e Good Charlotte i nomi più interessanti tra quelli scelti da EA). La delusione per l'inevitabile esclusione del gioco on-line, vero cardine della versione per il mercato statunitense, scotta un pochino, ma ciononostante **Madden NFL 2003** rimane un titolo incredibilmente valido e appagante, indispensabile per gli amanti del football americano e caldamente consigliato a chiunque voglia provare qualcosa di diverso dalle solite simulazioni calcistiche.

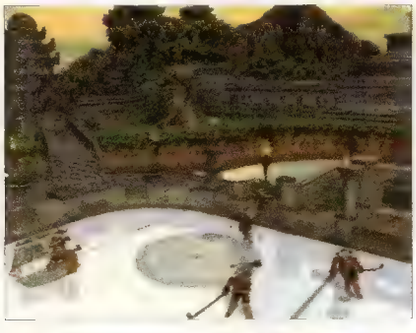
voto **9 su 10**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **MIDWAY** SVILUPPATORE **BLACK BOX GAMES** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-16**

NHL Hitz 20-03

Midway continua imperterrita sulla sua strada di semplificazione e velocizzazione degli sport più popolari del pianeta, forse senza rendersi conto di aver battuto un po' troppo a lungo la strada in questione...

*I minigiochi accessibili dal menu principale di **NHL Hitz 20-03** sono moderatamente noiosi, ma permettono comunque di sbloccare qualche simpatico segreto. Meglio di niente...*



I menu della modalità Franchise sono sufficientemente immediati e semplici da utilizzare, pur consentendo al tempo stesso di giostrare con una discreta quantità di dati e parametri.

di erik**pede**

Plasmata nei giorni ormai remoti di **NBA Jam** e perfezionata in tempi assai più recenti con **NFL Blitz**, la formula su cui si basano i giochi sportivi targati Midway è praticamente invariata da anni: qualche uomo in meno rispetto alle rose reali, una vigorosa passata di tosaerba sui regolamenti, un bel po' di velocità in più e via andare. Una formula che negli States ha sempre funzionato alla perfezione, tanto da giustificarne l'allargamento al baseball (**MLB SlugFest**), al calcio (**RedCard**) e all'hockey su ghiaccio, che di tutti gli sport "parodiati" da Midway è probabilmente il più adatto ad essere estremizzato all'inverosimile. Peccato, quindi, che la ricetta di **NHL Hitz 20-03**, almeno per noi europei, funzioni solo fino ad un certo punto...

Per essere un prodotto che fa della semplificazione la sua bandiera, comunque, **NHL Hitz 20-03** propone indubbiamente un gran numero di modalità di gioco. Laddove la partita singola, il torneo ad eliminazione diretta e la stagione completa NHL non rappresentano certo delle novità, la sezione Franchise è una sorpresa che non ci saremmo aspettati di trovare in un titolo così "elementare". Tale modalità, in poche parole, prevede la creazione di una squadra (nome, logo, stile di gioco, definizione dei parametri di base dei singoli giocatori ed altri elementi possono essere scelti manualmente o affidati al caso) con cui andare in giro per il mondo, cimentandosi nel contempo nelle sfide lanciate dalle compagini controllate dalla CPU. Sfide che, oltre ad essere caratterizzate da un livello di difficoltà crescente, non richiedono all'utente unicamente la vittoria, ma anche il raggiungimento di una serie di obiettivi secondari (si va da una quota minima di passaggi effettuati con esito positivo all'esecuzione di un certo numero di manovre specifiche, passando per il successo in una determinata quantità di contrasti e per il bloccaggio di una dose variabile di tiri in porta), la cui conquista si risolve nell'elargizione di una cospicua somma di punti a favore del giocatore. Quest'ultimo, una volta ammassati punti a sufficienza, può sbizzarrirsi nel miglioramento delle caratteristiche fisiche dei suoi atleti e nell'acquisto di equipaggiamento sempre più efficace, nonché riprodotto su licenza. E non è tutto, perché ognuna delle modalità di **NHL Hitz 20-03** cela decine di segreti da sbloccare, come ad esempio stadi particolarmente bizzarri (basi lunari, discoteche, foreste e chi più ne ha più ne metta), divise d'epoca per le squadre NHL, modelli poligonali a dir poco assurdi per i giocatori (mucche, demoni e cavalieri medievali che se le danno sul campo da gioco non sono uno spettacolo a cui si può assistere tutti i giorni) e altro ancora...

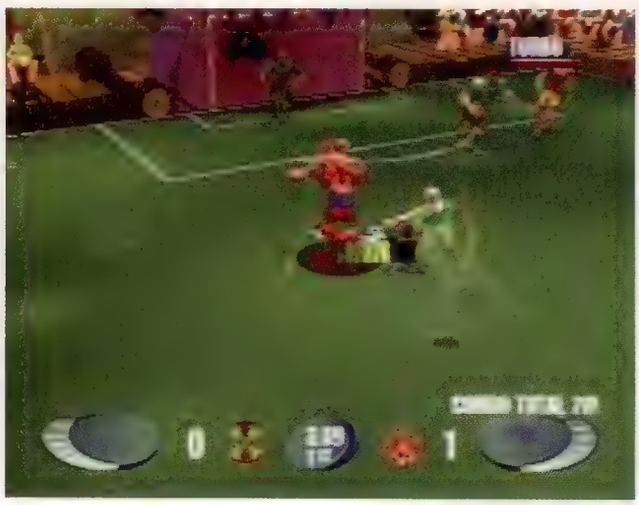
Dal punto di vista del gameplay, però, **NHL Hitz 20-03** non tradisce le sue origini di prodotto "made in Midway", chiaramente riscontrabili nell'eccessiva semplificazione dell'azione sul ghiaccio. Il sistema di controllo, ad onor del vero, è piuttosto completo (i comandi disponibili includono passaggi, tiri al volo e caricati, contrasti di spalla, rotazioni evasive, finte, manovre di protezione del disco e tuffi mirati a bloccare i tiri), ma ciò non impedisce alle partite di svolgersi in modo superficiale e caotico – la presenza di soli tre uomini in campo, l'assegnazione delle penalità unicamente in caso di carica al portiere o combattimento, il mantenimento del pulsante per il turbo e di quello per mandare "on fire" un solo giocatore o l'intera squadra, la notevole efficacia dei tiri effettuati dagli appositi "hot spot" e la discreta frequenza delle semplicistiche risse contribuiscono in maniera determinante alla confusione generale, fatta di azioni ripetute ad oltranza, continui tentativi di tiri in porta effettuati dalle stesse identiche posizioni e azioni solitarie precedute da sequenze interminabili di devastanti spallate difensive. È vero che il tutto si svolge all'interno di arene ben costruite, con tanto di folla poligonale che si agita e atleti modellati e animati decentemente (pollice verso, invece, per le texture delle maglie e per i rallentamenti), ed è altrettanto vero che a fronte di un set di effetti sonori anonimi e di un commento a due voci un po' ripetitivo c'è una colonna sonora di tutto rispetto (Powerman 5000, Incubus, Rob Zombie, Hoobastank e Moby non sono esattamente nomi trascurabili), ma alla spettacolarizzazione audiovisiva dell'hockey portata avanti da Midway non corrisponde una sostanza altrettanto apprezzabile. **NHL Hitz 20-03**, in fin dei conti, potrà anche essere un titolo votato alle partite in multiplayer con gli amici, ma ciò non toglie che non sia altro che un banale cocktail di azione (diluita), velocità, lucine colorate e violenza decerebrata. All'utente medio statunitense, beato lui, tutto questo basta e avanza. All'utente medio europeo, purtroppo per Midway, no.

voto **5 su 10**

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **AMERICANA** PRODUTTORE **SEGA** SVILUPPATORE **VISUAL CONCEPTS/BLACK BOX GAMES** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 MULTITAP**

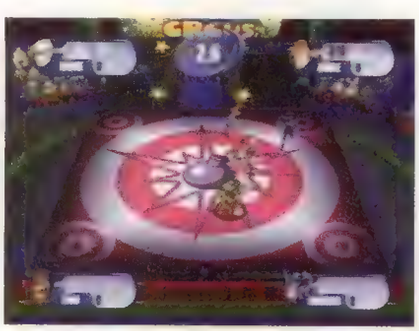
Sega Soccer Slam

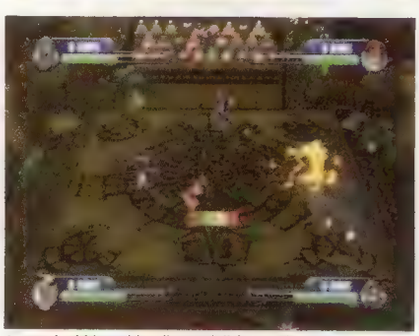
Sega tenta un approccio calcistico alla formula degli "sport estremizzati" resa famosa da Midway, ottenendo più o meno gli stessi (esigui) risultati conseguiti di recente dalla softco nordamericana...



di erikpede

La mappa, il negozio che vende potenziamenti (e pure qualche immagine) e la schermata delle statistiche sono le sezioni principali in cui è suddivisa la modalità Quest.





I minigiochi inseriti nella modalità Arcade, appannaggio esclusivo delle versioni PlayStation2 e Xbox, non bastano certo a compensare la pochezza tecnica di ***Sega Soccer Slam*** *sul sistema Sony.*

Tre giocatori fortemente caratterizzati e un portiere (decisamente più anonimo dei suoi compari) chiamati a difendere l'onore di ciascuna squadra, un campo piccolissimo e recintato, nessuna regola e un solo obiettivo: mandare la palla in rete ricorrendo a tutti i mezzi possibili e immaginabili, ivi inclusi quelli più violenti e antisportivi. Questo, in poche parole, è il calcio secondo la divisione statunitense di Sega, e non pensate di essere in errore se vi pare di aver già sentito qualcosa del genere. **Sega Soccer Slam**, infatti, ricalca più o meno pedissequamente quelli che sono i dettami delle "parodie sportive" targate Midway, con un riferimento particolare al recente **NHL Hitz 20-03** (sviluppato, guarda caso, dallo stesso team, ovvero Black Box Games). Al titolo Sega, in effetti, bisogna riconoscere di aver nettamente preceduto sul mercato l'arcade hockeystico prodotto da Midway, ma tant'è, le somiglianze sono comunque parecchie, a partire dal gameplay esageratamente elementare e semplicistico. Passaggi alti e bassi, scivolate, ceffoni, schivate, movimenti a protezione della palla, tiri con relativa barra di caricamento e accelerazioni temporanee sono le azioni di base eseguibili dagli atleti di **Sega Soccer Slam**, dotati pure di un indicatore colorato da riempire a suon di combinazioni tra le mosse appena elencate. Indicatore che, oltre a garantire l'accesso ad una modalità analoga al famigerato "on fire" di casa Midway, permette di esibirsi in una serie di funambolici tiri speciali, assai meno efficaci di quanto le rispettive coreografie lascerebbero supporre, ma pur sempre utili per demolire le armature dei portieri e fiaccarne la resistenza fisica. A differenza di quanto accade in **NHL Hitz 20-03**, se non altro, gli "hot spot" di **Sega Soccer Slam** compaiono solo di tanto in tanto e si muovono sul campo e gli atleti vantano diverse propensioni (velocità, abilità nel rubare la palla o nel dispensare manate) in base alla loro corporatura, ma ciò non vuol dire che il gioco fluisca in maniera meno caotica e scombinata di quanto non facciano le produzioni Midway. In **Sega Soccer Slam**, insomma, può capitare tranquillamente di non riuscire ad individuare il portatore di palla o di non capire neanche lontanamente la meccanica di un goal appena segnato – si tenta il tiro risolutore da qualsiasi posizione, si girella intorno ai portieri (già di per sé piuttosto inetti) per confonderli e poi battere a rete, si impreca all'indirizzo della risposta ai comandi e del rilevamento di collisioni (entrambi non sempre impeccabili), si sbadiglia per via del gioco monotono e prevedibile delle squadre controllate dalla CPU e si segnano decine di goal, la cui rimarchevole frequenza, incredibile a dirsi, finisce per spezzettare ulteriormente il ritmo delle partite. A rendere ancora più sgraziato il gameplay, poi, contribuisce un frame rate che a voler essere buoni si potrebbe definire ignobile e che, unito alle texture leggermente impoverite e alle animazioni impietosamente mutilate, relega **Sega Soccer Slam** per PlayStation2 diversi gradini più in basso rispetto all'originale per GameCube e alla più recente conversione su Xbox. Di contro, il titolo Sega può contare su giocatori e stadi ben modellati, effetti speciali visivi di un certo impatto e una sezione audio (effetti sonori, frasi pronunciate dai giocatori, commento e temi musicali) più che dignitosa.

Sul fronte delle modalità di gioco, infine, spiccano unicamente quelle denominate Challenge (si assembla una squadra con i propri giocatori preferiti e ci si imbarca in 4 gare consecutive, vinte le quali si vanno a sbloccare nuovi personaggi) e Quest. Quest'ultima, a conti fatti, costituisce il pezzo forte del gioco ed è divisa in tre fasi, la prima delle quali fa da "aperitivo" e prevede l'alternanza tra una serie di partite in casa e alcuni eventi speciali, tra cui un rovente match "all-stars". La seconda fase ruota intorno agli incontri da giocare fuori casa e, in seguito ad un'inattesa impennata del livello di difficoltà a metà girone (impennata che ad ogni modo non riesce a rendere **Sega Soccer Slam** un gioco realmente impegnativo...), conduce al terzo e ultimo stadio del torneo, accessibile unicamente in caso di piazzamento entro le prime 4 posizioni ed equivalente alla classica coppia di match ad eliminazione diretta. Il premio finale consiste nello sbloccaggio di uno dei campi segreti preparati da Black Box Games, e la conquista della ricompensa in questione passa per l'investimento dei soldi guadagnati nelle gare precedenti al fine di acquistare potenziamenti assortiti per i propri giocatori. Il tutto rende **Sega Soccer Slam** un filo più longevo e interessante di quanto avrebbe potuto essere con la sola modalità Arcade, ma resta il fatto che Sega ha puntato più sui calci che sul calcio, e il risultato è un prodotto che viene a noia troppo presto per poter essere considerato un acquisto valido. Sarà per la prossima volta...

voto **5 su 10**

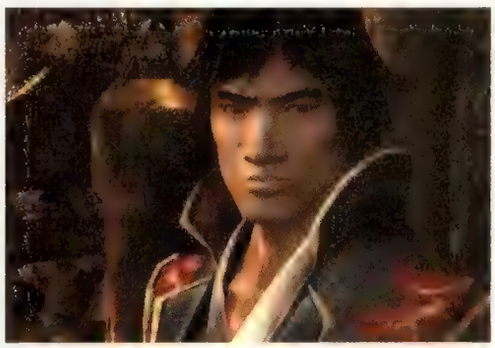
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CAPCOM** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AZIONE/AVVENTURA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Onimusha 2: Samurai's Destiny

C'è del marcio nel Giappone feudale...

E non è la carne venduta dagli ambulanti ai banchetti di udon sparsi per le strade di campagna. Sempre di carne si tratta, comunque: nella fattispecie, quella putrescente e verminosa dei demoni del sottosuolo, tornati alla ribalta sotto il comando di un redivivo Nobunaga Oda e intenzionati a conquistare l'intero Giappone dopo essere stati ricacciati negli inferi dal prode Samanosuke Akechi nel primo **Onimusha**. Un solo eroe si oppone all'avanzata degli spiriti malvagi, anzi no – ce ne sono ben cinque, visto che il protagonista (tale Jubei Yagyu, valoroso samurai nonché portatore "sano" di sangue demoniaco) è affiancato dal monaco guerriero Ekei, dal giovane ninja Kotaro, dall'affascinante spadaccina Oyu e dal fuciliere Magoichi (uno dei personaggi più "cool" della storia dei videogiochi). Eroici combattenti con i quali, e questa non è una novità da poco, Jubei può scambiare gli oggetti reperiti in giro per le locazioni o acquistati con l'oro rilasciato dai nemici abbattuti, al fine di ottenere: a) la collaborazione di determinati personaggi nelle sequenze chiave; b) altri doni da riutilizzare nei modi più disparati. Inutile dire che l'acquisizione delle "anime" dei mostri (gialle per l'energia vitale, blu per quella magica, rosse per gli eventuali potenziamenti di armi e armature e viola per la trasformazione temporanea di Jubei in un potentissimo semidemone), i bonus da sbloccare completando il gioco e soddisfacendo al contempo requisiti specifici e, soprattutto, i combattimenti all'arma bianca svolgono in **Onimusha 2** lo stesso ruolo determinante che ricoprivano nel primo episodio della saga, rispetto al quale questo sequel manifesta una maggior vivacità nella risposta ai controlli, un parco mosse più nutrito e una difficoltà degli scontri leggermente più elevata. Sono aumentate pure la caratura grafica (una vera orgia di dettagli e colori, vedere per credere) e quella della conversione per il mercato europeo, caratterizzata dall'inattesa presenza del selettore 50/60 Hz e dalla localizzazione dei sottotitoli e dei menu nelle principali lingue parlate nel Vecchio Continente (italiano compreso), mentre i temi musicali, pur se notevoli, non sono ispirati quanto quelli composti dall'impareggiabile Mamoru Samuragoch per il capostipite della serie. In sintesi, la sceneggiatura scritta dai geniacci di Flasgship potrà anche fare un po' acqua di tanto in tanto, e il doppiaggio in inglese potrà pure non essere all'altezza di quello originale per qualità dei dialoghi e della recitazione, ma **Onimusha 2** rimane un'esperienza ludica a dir poco maestosa, assolutamente essenziale per qualsiasi possessore di PlayStation2. Nessuno escluso…

I frangenti più concitati delle battaglie non sono esenti da qualche leggero rallentamento, ma si tratta di episodi sporadici e trascurabili che non influenzano in alcun modo la giocabilità.



voto 9 su 10

di erik**pede**

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SQUARESOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **RPG/AVVENTURA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Kingdom Hearts

La magia Disney incontra la magia Squaresoft. Ottimo materiale per pubblicitari in crisi d'idee. Ma anche una perfetta definizione per **Kingdom Hearts**.

A circa 8 mesi dal suo esordio in Giappone, **Kingdom Hearts** raggiunge l'Europa, conservando il fascino che i giocatori import gli avevano riconosciuto a suo tempo. Il voto a fondo recensione conferma il valore di un titolo raffinato, appassionante, le cui caratteristiche ludiche sono state già ampiamente dibattute in sede di review della versione import (cfr. **SC**92), alla quale vi rimandiamo per un'analisi approfondita. La versione PAL, da parte sua, offre una localizzazione in grado di incidere con sorti alterne sull'esperienza di gioco. L'ottima traduzione in italiano dei dialoghi e del testo a schermo (apprezzabile anche per la scelta di conservare la terminologia inglese per alcuni termini, così da non cadere in improbabili italianizzazioni) ed un doppiaggio in inglese ancora più valido, favoriscono l'immersione in un'avventura nella quale la narrazione ricopre un ruolo di scontata rilevanza. L'adattamento tecnico di **Kingdom Hearts** ripercorre invece i classici parametri Squaresoft, non offrendo nessun selettore per i 50/60Hz, così come da tradizione, e mandando a schermo cospicue bande nere. Un elemento del quale **KH** soffre però solo relativamente. Il comparto grafico non perde il suo appeal, mentre la variazione di velocità non inficia le sezioni di esplorazione o di narrazione, ripercuotendosi in maniera accettabile sulle sezioni puramente action. Dove la versione PAL di **Kingdom Hearts** ripercorre negativamente la controparte NTSC è invece nella gestione della telecamera, il cui posizionamento (automatico o manuale) si conferma uno dei difetti più rilevanti del gioco. Il giocatore si ritrova anche in questa occasione ad improvvisarsi costantemente regista ludico, per evitare situazioni ricorrenti quali la scomparsa dall'inquadratura del nostro diretto avversario o il posizionamento della camera frontalmente al personaggio in corsa. Ma la pazienza è la virtù di chi, in ultima analisi, potrà godere di un titolo di assoluto rilievo nella produzione Squaresoft. Un titolo adatto ai bambini ma anche, da non sottovalutare, ad un utenza adulta. Esattamente come si addice ad un gioco nel quale la magia Disney incontra la magia Squaresoft…

*L'implementazione dei combattimenti in tempo reale (in stile **Zelda**) in luogo dei classici combattimenti a turni, incide notevolmente sul ritmo di gioco, rendendo l'azione decisamente più fluida degli altri RPG Squaresoft.*

voto 8 su 10

di ivan**fulco**

>Playground

Mensile di dialettica videoludica
Feedback: playground@tin.it

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail è necessaria esplicita richiesta

BIDIMENSIONALI DA PLAYGROUND
Vol. 3 - 1

Pannacottico Ivan, Fulcro della mia rivista di trattazione (multi)mediatica preferita. Vedendo il numero 95 di **SC** in edicola, come ogni fine mese, ho provato da subito il consueto aumento di salivazione. Il mio stomaco di lettore, memore del numero di marzo (con il quale peraltro il 95 condivide la copertina) ha pregustato un'analoga ricca scorpacciata, illuso dal tuo viziarmi (e di chi con te confeziona **Super**). Le prime pagine passano sotto i denti come acqua, giusto un pizzico d'ironia nel confrontare l'iperbolico advertising di **Stuntman** con l'impietosa recensione. I denti, senza rispetto alcuno per la costina rigida, separano l'analisi di **MGS2** dal pasto, meritoria di venire centellinata in seguito; e cosa resta? Poco, molto poco: i giochi usciti rappresentano una spiacevole controtendenza rispetto a quelli dell'anno in corso, fattore naturalmente imputabile alle software-house, ree di non aver soddisfatto le aspettative. Stavo già per divorare l'intero numero quando tu, o inesauribile, hai inanellato non una, non due, ma ben tre lettere in fila concementi la temuta fine del bidimensionale e la ricerca dei principi del retrogaming. Un sapore dolceamaro ha invaso il mio palato ponendo così termine a questa patetica introduzione (cut!). Non pretendo certamente di elevare le mie personali esperienze a canoni di una corrente (qual è appunto il retrogaming), ma nel mio piccolo sono convinto di poter condividere con i lettori tutti le ragioni che mi vedono ancorato all'era dei 16 (massimo 32) bit. Non so chi sia stato il primo a scrivere che [ahem, leggo] "Negli ultimi anni, l'evoluzione concettuale dei videogames non ha retto il passo di quella meramente tecnica", ma questo divario è un buon punto di partenza per un'analisi sull'argomento retrogaming e affini. Posseggo uno SNES dal lontano '95 (numero significativo, evidentemente) e finora, a parte una PlayStation, nessun'altra console è riuscita a calamitare il mio tempo di videogiocatore. Ancora oggi ho la fortuna di reperire in giro ottimi giochi a prezzi ridicoli, appagando così sia il lato puramente collezionistico del "retrogiochista" (bleah…) sia quello molto più sensibile e duro da scalfire del giocatore "sensibile" (vedi lettera di DarknessHeir a **MBF Today** di settembre). Ebbene, i giochi di allora sono riusciti a trattenermi per sette anni in un lungo e profondo abbraccio: molti di loro non sono mai apparsi nel mercato americano (come **Tactics Ogre**, degnato di una pessima conversione per PlayStation e commercializzato negli USA in 2 o 3 copie) ma hanno ancora molto da dire. Certamente nel 1995 nessuno parlava di game designer arditi e sibillini come Kojima, visto che di **Metal Gear** non si vedeva più un sequel da anni e **ISS Deluxe** era il principale titolo di casa Konami, ma ciò ha permesso ugualmente ad alcuni giochi di sperimentare tipi di gameplay che oggi, in casi fortunati, vengono ripresi e occasionalmente "aggiornati". E' chiaro che un ragazzino che ha fatto le sue prime partite a **Tomb Raider**, **Mario 64** o **WipEout** prende per scontato che tutti i giochi possiedano una grafica 3D immersiva, essendo quelli i giochi del suo tempo: perché mai dovrebbe provare un qualsiasi **Yoshi's Island**? La vera colpa di molti sviluppatori all'avvento dei 32 bit è stata il buttarsi sul poligono a peso morto, non considerando i vecchi pixel spalmati come un'alternativa, bensì come un vecchio comodino da lanciare in strada a Capodanno. Ergo, il comodino si è spezzato, e mentre tutti correvano esultanti verso la nuova era, qualcuno (Konami?) si è messo qualche pezzo in tasca, e dopo un "Fesso!" da parte degli amici ha ricominciato a correre. Con l'avvento del GBA c'è chi ha usato il portatile Nintendo come trampolino di lancio, chi ha premuto il tasto "EXPORT TO GBA" noncurante che poteva almeno progettare l'Advance con due pulsanti in più, e chi (Konami?) continua a lanciare pezzetti di comodino al pubblico. Insomma, pochi sembrano rimpiangere davvero il vecchio pixel, certo non Miyamoto o Iwata, che acclama la nuova generazione di console come la liberazione totale da vincoli e restrizioni tecniche. Ecco, sono sempre e solo loro, le trovate dei programmatori che battevano la testa contro il muro per farci capire che quello era un omino armato di spada, a tenermi schiavo del retrogaming. Con il tempo mi sono assuefatto al meccanismo di compensazione del mio cervellino, capace di smussare il più ottusamente quadrato dei pixel e a trasformarlo in idraulici baffuti, prodi cavalieri et similia. Riuscirete a liberarmi, cantori dell'antialiasing e del poligono?
Ciao a Ivan e a tutta la redazione,
Mog_Tom
mog_tom@yahoo.it

*La missiva del compendioso Mog Tom è come una bella storia senza il finale. Un bignami del retrogaming, quasi un riassunto delle puntate precedenti, utile per tutti i nuovi videogiocatori approdati di recente su **Super Console**. Eppure nel blob di dati e ricordi manca lo spunto esplosivo. Quello da cui aprire dibattito, utile a scatenare l'afflusso di missive nel **Playground**. Anzi, mi correggo: il finale c'è. Quello più naturale e prevedibile. Solo che si trova in un'altra e-mail. La parola a Mark Amendola…*

BIDIMENSIONALI DA PLAYGROUND
Vol. 3 - 2

Gentile redazione di **SC**, saltiamo a piè pari i dovuti complimenti e andiamo al dunque. Perché la gente si ostina nella diatriba 'retrò è meglio di nuovo' o viceversa? Davvero c'è chi preferisce giocare a **Superstar Soccer Deluxe** quando ha **PES**? Davvero c'è chi preferisce il primo **GTA** quando può giocare a **GTA3**? Davvero c'è chi preferisce **Stunt Car Racing** (bellissimo) a **Gran Turismo 3** (ancora più bello)? Discorso opposto: davvero c'è gente (non si offenda nessuno) che preferisce giocare a **FIFA** (uno qualunque) quando c'è **Superstar Soccer Deluxe**? O giocare a **Auto Modellista** in singolo (io l'ho provato) quando c'è **Stunt Car Racing**? È ora che la gente si svegli e smetta di litigare sul confronto retrò vs nuovo, perché in entrambi i casi si tratta di capolavori contro ciofeche e viceversa. Io continuo a giocare su PC a **Grand Prix 2**, non perché sia più bello della quarta versione, semplicemente perché **GP4** sul mio PC girerebbe a 2 fotogrammi al secondo! Eppure con **GP2** mi diverto ancora moltissimo, così come con il primo **Tomb Raider**, il primo **Resident Evil**, il primo **Destruction Derby**, allo stesso modo di come mi diverto con **GT3**, **GTA3**, **PES**… Spero che la gente rifletta e smetta di portare via spazio sulle pagine di **Playground** con discorsi sempre assurdi e sempre uguali. In fondo che siano giochi vecchi o nuovi, l'importante è che siano giochi belli e divertenti, e che ci spingano a giocare. Altro breve discorso, perché dare marcia funebre al 2D, quando in **GT3**, il 30% degli oggetti sul circuito sono 2D? E noi nemmeno ce ne accorgiamo?
Un saluto festoso a tutti e continuate così.
Mark Amendola

*Cliché Strikes Back. Il luogo comune colpisce ancora. L'inno dal titolo "l'importante è giocare", sostenuto dal sottofondo ritmico "i giochi devono essere belli e divertenti", non tradisce mai. E l'epicureo Mark lo sfodera probabilmente nella giusta occasione. È vero: lo scontro tra 2D e 3D non esiste. Proprio perché l'unica cosa rilevante è il confronto tra videogiochi di qualità e videogiochi privi di qualità. O forse, a rifletterci un istante, lo scontro esiste. Ma non è tra videogiochi, quanto tra sostenitori. Tra chi afferma che i videogiochi 2D sono di qualità sistematicamente inferiore alle controparti poligonali e chi invece, con una copia di **Yoshi Island** sotto il cuscino, dubita fortemente di questa posizione. L'epicureo Mark conclude con un temibile rilievo sugli oggetti 2D presenti in **GT3**, scatenando in me feroci dubbi su quanto l'argomento "bidimensionalità" sia stato compreso. In questa sede, per la cronaca, si discute di impostazione*

> "E' chiaro che un **ragazzino** che ha fatto le sue prime partite a **Tomb Raider**, **Mario 64** o **WipEout** prende per **scontato** che tutti i giochi possiedano una grafica **3D** immersiva, essendo quelli i giochi del suo tempo: perché mai dovrebbe **provare** un qualsiasi **Yoshi's Island**?"
>
> Mog Tom

di gioco di stampo bidimensionale e di impostazione di gioco di stampo tridimensionale. Non degeneriamo. Chi volesse, può aprire (meglio: proseguire) il dibattito su queste pagine. Sperando che il luogo comune non ci sommerga..

BIDIMENSIONALI DA PLAYGROUND
Vol. 3 - 3

Rispondo a XYZKO '98, se non ci ha pensato già qualcun altro. La teoria del 3D come evoluzione del 2D è fallace per diversi motivi e condannata diverse volte sia sulle pagine di **Playground** che di **TFP**. Prima di tutto il 2D e il 3D nei videogiochi non sono da vedersi nel solo comparto grafico, ma soprattutto dal lato del gameplay a 2 o 3 dimensioni (lasciando perdere per un po' le mezze dimensioni :)), basti pensare al nuovo **Contra**, che s'avvale del poligono ma offre meccaniche di gioco bidimensionali. Quindi sono due filosofie realmente differenti e non sono legate da nessun tipo di evoluzione. Il 3D, con la sua dispersiva profondità, e il 2D, con la sua istintiva immediatezza. Il fatto che molti giocatori preferiscano il 2D al 3D non è da ricercarsi nel poco tempo o nella scarsa di voglia di giocare a prodotti più complessi. Persone che hanno finito tutti i 90 e passa livelli (molti dei quali nascosti) di **Mario World**, non sopportano i semplici compiti da seguire per portare a termine **Mario 64**. Altro esempio può essere la serie di **Zelda**, ugualmente complessa sia in 2D che in 3D, sebbene il mondo a 16-bit di **A Link to the Past** fosse molto più vario, esteso e ricco di segreti rispetto a quello di **Ocarina of Time**; quindi la presunta maggiore "completezza" andrebbe a farsi benedire. Ovvio che casi di reale evoluzione esistano (**Devil May Cry** visto come picchiaduro a scorrimento offre molto più che un semplice **Final Fight**), ma sono per l'appunto dei casi che non devono portare all'errata convinzione (almeno per me) che il 2D sia meno evoluto del 3D. Sarebbe come dire che l'automobile è l'evoluzione del treno. Inoltre trovo discutibile anche il motivo che attribuisci alla nascita del videogame: "nasce con lo scopo di raggiungere la simulazione perfetta del mondo reale o di un mondo totalmente immaginario". Per me il videogioco nasce per divertire, e di certo Miyamoto, quando ha creato Mario, non ha pensato al modo più realistico per ricreare il mondo che aveva in mente, ma semplicemente al modo migliore. I videogiochi non sono solo mondi, ma molto di più, sono concetti per cui bisogna creare mondi adatti, e ciò può essere fatto sia in 2D che in 3D, a seconda delle esigenze di chi lo crea. **Castlevania SOTN** è molto più profondo, divertente e anche complesso degli episodi 3D per N64, sebbene meno realistico.
Saluti
Enzo "Videodark" D'Armenio

BIDIMENSIONALI DA PLAYGROUND
Vol. 3 – 4

L'integralismo videoludico e pensieri sparsi. Era già un da po' di tempo che sentivo il formicolio sulla tastiera. La mitica goccia che ha fatto traboccare il WC è stata la mail del buon GMS, vecchio compagno di forum. La sua difesa ad oltranza del 2D, della scuola classica dei VG, mi ha ricordato l'atteggiamento dei mussulmani (per inciso non ho alcuna intenzione di muovere giudizi di valore su questa religione) nei confronti del tempo e del progresso. I muslim, al contrario dei cristiani, collocano l'età dell'oro non all'inizio o alla fine dei tempi, bensì in un periodo storico ben determinato, quello di Muhammad (Maometto) e dei quattro Califfi ben guidati. Da ciò deriva che per loro il passare del tempo non può portare progresso, ma solo allontanamento dall'epoca del paradiso terrestre, che diventa sempre più contornata di mito. L'innovazione (bid'a) è vista come qualcosa di tendenzialmente negativo e da evitare. Tutto questo lungo excursus, frutto (deviato?) della mia preparazione per un esame (St. e Istituz. Afro-Asiatiche), sfocia nel paragone bizzarro tra islamismo e retrogaming. Entrambi i fedeli di queste due "religioni" tendono a rifiutare l'evoluzione portata dal tempo, emblematica di ciò è un'affermazione di GMS: "Il RE dei picchiaduro è ancora bidimensionale, e secondo me **Street Fighter 2**... è molto più veloce [alcune versioni sì, è vero; se settavi la velocità al max però diventava un altro gioco...], tattico [no, per certi versi la pochezza delle mosse a disposizione lo trasformava in una morra cinese evoluta] e meno semplicistico dei vari **Tekken**, **Soul Calibur** o **Virtua Fighter** [la mera presenza di FAQ che superano il centinaio di pagine credo sia una smentita sufficiente]". I puristi del videogaming classico tendono ad essere particolarmente affetti dall'entropia che modifica e mitizza i ricordi. **Street Fighter II**, che ha il merito di essere stato il primo picchiaduro ad incontri di successo, viene elevato a paradigma del genere, nonostante il tempo ne abbia messo in risalto le limitazioni. I giochi attuali, infatti, possono avvalersi di tutto il sapere videoludico accumulato in anni di programmazione e fruizione; per loro è facile copiare i miglioramenti apportati dai predecessori (es. adesso fare un gioco di guida che permetta di truccare la propria auto, come **Sega GT 2002**, non necessita di un grande sforzo intellettivo, dato che **Gran Turismo** ha tracciato la via da seguire). **GT** è stata una pietra miliare del genere, ma (come del resto qualsiasi VG) non può essere il gioco (di guida) definitivo. Affermare il contrario sarebbe un atteggiamento dogmatico, perché partendo da ciò che è già stato giocato sarà sempre possibile migliorare e tendere verso la perfezione. Al tempo stesso è errato sostenere che **GT3** sia meglio di **GT**, senza contestualizzare i due oggetti in questione. Il periodo storico, la tecnologia, l'innovazione, la concorrenza coeva sono tutti fattori da ponderare attentamente in tali arditi (ed inutili?) confronti. È difficile cambiare idea, perché ognuno ha una propria ideologia, che tende a respingere ciò che la confuta ed ad accettare per vero quello che la conferma (Console War docet...). In questo modo, però, la nostra visione del mondo ha il sopravvento sul mondo stesso. Tale mistificazione si può evitare solo aprendosi al dialogo con ciò che diverge dal pensiero di ognuno di noi, per questo auspico che i retrogamer integralisti escano dal loro guscio e che i neofiti cresciuti a pane e poligoni aprano gli occhi sul "mondo antico", in modo tale da non perdersi perle come **Castlevania: Harmony of Dissonance** solo perché privo della 3° dimensione. Non viviamo in un mondo perfetto, purtroppo (?), perciò probabilmente **Contra: Shattered Soldier** non otterrà il successo che, dall'entusiasmo che vedo su **SC** e tra la vecchia guardia, gli sarebbe dovuto. E' difficile tornare indietro agli stilemi dell'età d'oro dei VG (inizio anni '80-inizio anni '90, per intenderci fino alla massificazione portata dalla PSX), ma se anche ciò fosse possibile, sarebbe auspicabile? Come giustamente affermato in **The First Place**, i VG di allora avevano alla base la reiterazione dell'azione. Avanzare nel gioco significava unire abilità manuale a capacità mnemonica. Perseverare e reiterare erano le due parole d'ordine della Golden Age (Axe?). Sarei disposto ad un ritorno di tale filosofia di gioco? Io no! Una volta mangiato il frutto proibito del gameplay moderno penso di aver acquistato una nuova consapevolezza su ciò che apprezzo, preferisco lo scorrere fluido dell'azione alla sua perpetuazione tendente spesso alla frustrazione. Certo molti VG attuali esagerano nell'esorcizzare la frustrazione, ma tra un eccesso di difficoltà ed un difetto preferisco il secondo, anche se l'ideale sarebbe la personalizzazione del grado di sfida (la Kudos philosophy di **Project Gotham** e **MSR** mi sembra un ottimo es. in tal senso). Dopotutto chi tra gli "anziani" avrebbe la necessaria quantità di tempo da dedicare ad un gioco vecchio stile? Ai tempi in cui ero un imberbe teenager, di ore da dedicare ai VG ne avevo moltissime. A quel tempo finire

NV: NUOVE VISIONI DA PLAYGROUND

Anime in fermentazione. Sullo scorso numero di **Super Console**, **Playground** aveva accolto con piacere l'appello dell'omerico Gunny, alla ricerca di attori per il proprio progetto di film amatoriale su **MGS**. Questo mese nuovi impulsi sgorgano dalla rete, sotto la forma di un nuovo sito web. Ma prima delle presentazioni, permettetemi di occupare alcune righe per una semi-comunicazione di servizio. **Super Console** è fiera di dare spazio a qualsiasi iniziativa riguardante i videogiochi scaturisca dalle menti dei propri lettori. Nuove Visioni sarà, da questo mese in poi, lo spazio aperto a chi vorrà presentare i propri progetti. Qualsiasi progetto. Siti web, cinema, musica, letteratura, manifestazioni e pornografia. L'accesso è libero. Forse pornografia non sarà sempre pubblicabile, ma inviate ugualmente. Ci penso io. Questo è quanto. La parola ad una nuova visione...

RING apre le sue porte digitali a chiunque desideri un modo nuovo di vedere i videogiochi. RING nasce per dare corpo ad una visione ad oggi presente ma ancora priva di concretezza, cercheremo d'esser guida attraverso percorsi inusuali e arditi. Nel suo moto rinnovatore, RING si disgiunge dalla logica immobilista della Rete e si presenta quale 'rivista da sfogliare' anziché 'schermo da scorrere', la struttura periodica e la possibilità di stampare i contenuti strillano l'estraneità del progetto all'approccio effimero degli altri siti d'informazione videoludica. RING si propone, con speranza, di diventare un punto d'incontro per visioni originali e menti agili che non accettano d'esser ridotte ad anteprime e news. La natura 'sperimentale' del sito ci pone sopra le righe di un contesto frammentario e materiale. RING si augura, su tutto, d'esser percepito come un laboratorio d'idee.
Entrate a far parte dell'Anello.
wE aRe RiNG www.project-ring.com

Maometto, in arabo Muhammad ("il lodato"; 571 La Mecca – 632 Medina). Profeta e fondatore dell'Islam. Intorno al 610 iniziò la sua opera di superamento del culto politeista del suo popolo, instaurando il monoteismo, ispirato da visioni dell'onnipotenza di Allah. Le sue esperienze mistiche maggiori furono legate alla rivelazione divina del Corano. Secondo alcune fonti, la versione corretta del famoso proverbio recitava approssimativamente: "Se la montagna non va da Maometto, questa sera niente multiplayer".

Enclave o **Maximo** (alcuni esempi attuali di difficoltà old style) sarebbe stata una questione di tempo e dedizione, ma adesso, purtroppo… so che non li finirei mai. Iniziarli e lasciarli insoluti mi lascerebbe una sensazione di colpa, cosa mi sono perso? Perché non ho proseguito? Sono una schiappa.
Ci si lamenta della longevità ridotta di molti VG, ma in realtà quanti VG abbiamo abbandonato prematuramente sugli scaffali a prendere la polvere? In molti non si ricordano che rigiocavamo allo stesso gioco anche perché l'offerta non era sovrabbondante come adesso, il che non vuol dire che i capolavori non meritino il rePlay.

negli ultimi numeri di **Playground**. La mia teoria si basa sull'equazione "Libertà d'azione = Longevità potenziale", dove il secondo termine è ben diverso dalla longevità come viene di solito intesa. Mi spiego meglio (per inciso queste sono tutte MIE interpretazioni ed è quindi più che probabile che molti non saranno d'accordo su quanto sto per dire).
Longevità: è un concetto assoluto, che coincide con il tempo medio impiegato per completare un gioco in ogni sua parte (anche sub-quest e minigiochi vari, quindi non per forza obbligatori). Per esempio, **Gran Turismo 3**, dove per ottenere il 100% bisogna sacrificare, a scelta, vita sociale o ore notturne, è un titolo che punta sulla longevità "classica".
Longevità potenziale: è un concetto relativo, che dipende dalla libertà d'azione concessa al giocatore e dal giocatore stesso e, in definitiva, coincide con il tempo totale che il fruitore decide di assegnare alla fruizione del gioco. È qui che la libertà d'azione entra in gioco: essa permette al giocatore di compiere, citando Darrosquall (**SC**96), "azioni che non rientrano nell'economia di gioco" e che non sono solo "facoltative" (cioè obbligatorie se si vuole completare il gioco al 100% e quindi rientranti nel concetto classico di longevità) ma "possibili", cioè messe a disposizione dalla meccanica stessa del gioco (per esempio le varie acrobazie performabili in un gioco come **Super Mario 64**). Starà quindi alla fantasia del giocatore sfruttare

me sul fatto che la mole di "lavoro" mi costringerà a un prolungato soggiorno nella console del capolavoro Squaresoft. Anche i vari "bug" possono essere sfruttati per cimentarsi in piccole "imprese" che non rientrano nell'economia di gioco, per esempio raggiungere la "ghost town" di **GTAIII** o l'interno della torre del castello in **Super Mario 64** (chi bazzica dalle parti di Internet mi capirà). Sterminare i gabbiani di **MGS2** a suon di Socom non è certo "impiegare il tempo in modo costruttivo" (sempre per citare Darrosquall), ma è anche certo che chi rimane "bloccato dalla difficoltà di un titolo" (niente contro Darrosquall, cito solo per esemplificare) non farebbe mai niente del genere (anche perché per niente facile).
Queste sono cose in cui solo chi vuole sfruttare al massimo l'esperienza ludica si cimenta. L'estensione della longevità potenziale è quindi, quando permessa dalla libertà d'azione, virtualmente infinita e dipende dalla fantasia e dalla volontà del giocatore (che, lo so, si diverte a fare cazzate, ma almeno si diverte) di estendere la durata di un titolo. A mio avviso chi sfrutta la libertà d'azione a favore della longevità potenziale va oltre il 100% offerto dalla longevità classica, ed è in grado di apprezzare maggiormente il gioco e gli sforzi dei programmatori, oltre a limitare il bisogno di un gioco nuovo ogni quindici giorni. Questa teoria è applicabile a qualsiasi gioco, basta sapere e volere sfruttare la

> La mitica **goccia** che ha fatto traboccare il WC è stata la mail del buon **GMS**, vecchio compagno di forum. La sua **difesa ad oltranza** del 2D, della **scuola classica** dei VG, mi ha ricordato l'atteggiamento dei **mussulmani** nei confronti del tempo e del progresso
>
> Vi "SniperREX" Tran Duy

Per concludere, non ignorare un VG perché è 2D o 3D, non avere preconcetti di sorta, credo che sia il modo migliore per divertirsi.
P.S. Come avrai intuito, non amo molto il retrogaming, ma leggo avidamente **The First Place**. Un luogo pieno di ricordi che improvvisamente tornano in vita, un luogo dove pensare alle basi del piacere videoludico.
Homo Ludens rulez. Buon Zero Ludico a tutti.
Vi "SniperREX" Tran Duy

"IL VIDEOGIOCO SEI TU, CHI PUÒ DARTI DI PIÙ?" DA PLAYGROUND

Ciao a tutti. Volevo dire la mia sull'argomento libertà d'azione nei videogiochi, argomento portato alla ribalta da alcuni lettori tutto ciò che il gioco ha da offrire in termini di meccaniche per creare sempre situazioni nuove, ponendosi di volta in volta dei mini-obiettivi da raggiungere, per divertimento o per sfida personale, che non avranno niente a che fare con lo scopo del gioco. Ma chiariamo con alcuni esempi. In **FFVII**, per completare il gioco al 100%, è necessario tra le altre cose allevare i chocobo, incrociandoli per ottenere varie razze e ottenere alla fine il gold chocobo. Poniamo ora che io, che non ho niente da fare, voglia avere nella mia scuderia un esemplare maschio di ogni varietà di razza del pennuto (facendo quindi un accurato ed estenuante lavoro di accoppiamento e selezione), e poi farli correre per far loro raggiungere il grado S. Converrete con

libertà d'azione concessaci, per quanto minima possa essere. È chiaro comunque che quanto detto finora risulterà sensato solo per quei videogiocatori disposti a perder tempo in cose che agli altri sembreranno (perché lo sono) delle vaccate mastodontiche e l'emblema del cazzeggio fine a sé stesso, ma vi assicuro che è un modo divertente (e in alcuni casi molto più impegnativo del gioco stesso) per sfruttare i propri titoli e per dare significato ai soldi che ci abbiamo speso sopra.
Grazie a tutti per l'attenzione, spero di non avervi annoiato (alla fine erano cose abbastanza scontate), ma ora devo giocare a **GTAIII**, voglio vedere quanti soldi al giorno riesco a fare derubando solo le vecchiette.
onez

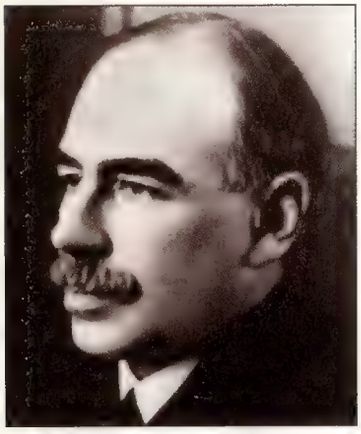
Il videogioco sei tu, chi può darti di più? O no?

NON-LIBERISMO DA PLAYGROUND

Avendo finito il mitico **Resident Evil** x Gamecube (non spreco commenti sulle c*****e scritte da Ilfra: sì al multipiattaforma) ero alla ricerca di un altro survival horror e mi sono puntato su **Project Zero** (in attesa di **Eternal Darkness**) […] Fatto sta che comincio a guardare su Internet nei vari negozi. Diciamo che mi sono fatto un idea, cercando qua e là, sul prezzo, che doveva aggirarsi sui 49-50 euro. Addirittura era in vendita al Blockbuster della mia città ad un prezzo di circa 44 euro. A questo punto, guardando 5 o 6 prezzi, mi sono convinto che o la Sony o il distributore del gioco per la Tecmo avessero deciso che quello doveva essere il suo prezzo, magari proprio in funzione di vendere qualche copia in più di un titolo sconosciuto a molti. Ma proprio qui mi girano le palle: cercando su Internet ho trovato un negozio che lo vendeva a 66 euro. A questo punto mi domando dove sia l'onestà di un rivenditore […] In quei 50 euro un negoziante dovrebbe guadagnarci un tot, magari poco, ma sicuramente anche il prezzo che deve sborsare lui sarà più basso. Mangiarci altri 16 euro su una singola copia del gioco mi sembra veramente troppo. Alla fine questo negozio reca un danno al videogioco stesso…
Francesco Breda

Francesco Breda non è un keynesiano. Questo credo non sia in discussione. L'assunto della sua indign-e-mail (dalla quale ho estratto alcuni brandelli in maniera un po' selvaggia, spero lui voglia perdonarmi) mi lascia però vagamente interdetto. Nel libero mercato, quello governato dalle omonime leggi, chiunque è autorizzato a vendere i propri prodotti al prezzo che ritiene necessario. Sarà il meccanismo divino della domanda e dell'offerta, al limite, a ristabilire la giustizia su questa terra (o nella fattispecie nel negozio del commerciante esoso), inducendo i clienti a disertare le sue offerte. In estrema sintesi, caro Francesco: "se costa troppo scappa, se costa poco acchiappa", come forse diceva Keynes stesso. Forse. Il problema, molto probabilmente, è un altro. È in primo luogo la scarsa informazione di alcune fasce di utenza. La classica nonna che compra il videogioco al nipote e alla quale, verosimilmente, sarebbe possibile chiedere tra i 10€ ed i 100€. Proprio perché non ha nemmeno coscienza di cosa diavolo stia comprando. E sono, in secondo luogo, i prezzi mediamente troppo elevati dei videogiochi. La situazione, siamo onesti, è allarmante. Da una*

**a parte alcune eccezioni che non riguardano il nostro discorso*



John Maynard Keynes (1883 Cambridge – 1946 Londra), economista inglese, autore di "Trattato sulla moneta" (1930) e di "Teoria Generale dell'occupazione, dell'interesse e della moneta" (1936). È considerato la figura più rilevante dell'intera storia dell'economia. Nonostante la prolifica attività, non ha mai formulato una teoria per stabilire il prezzo più equo per un videogioco.

*parte la tecnologia diventa più accessibile, alleggerendo i conti di fine mese delle software house. Dall'altra la complessità dei giochi di nuova generazione richiede spesso grandi risorse ed estesi team di sviluppo. Dall'altra ancora l'allargamento del mercato favorisce la diminuzione dei prezzi. Alla fine, però, i prezzi non diminuiscono. Ho visto con i miei occhi etichette al limite del paranormale (nel senso dell'inconcepibilità della somma richiesta) attaccate a giochi al limite del paranormale (nel senso dell'inconcepibilità della scarsezza del gioco). Ho sentito con le mie orecchie le impennate di prezzo di alcuni titoli ("perdonami Ivan, puoi passarmi le confezioni di **MGS2** e **PES**, per favore?" NdAnonimomagazziniere), motivate dalla consapevolezza che certo, lo squadrone di polli avrebbe comprato tali opere a qualsiasi cifra. Oggi siamo al paradosso più totale: il fatto che sia più conveniente comprare oltreoceano un videogioco import, sobbarcandosi spese di spedizione dagli States o da Hong Kong, piuttosto che rotolare nel negozio sotto casa e acquistare la versione PAL. Ma tali aberrazioni, per ricollegarmi alle accuse che lanciavi giavellottamente nella tua missiva, non dipendono in genere dai negozianti. Dipendono da qualche ruota dentata situata più in alto nel meccanismo. E anche dalla natura deforme di un mercato instabile, schizofrenico, immaturo, come quello dei videogiochi, dove le opere migliori si risolvono spesso in un bagno di sangue (per quanto riguarda le vendite). In definitiva: siamo a cavallo. Sì, a cavallo tra prezzi pompati per avidità e prezzi pompati per necessità. Ma all'interno di **Playground**, sia chiaro, siamo aperti ad accogliere qualsiasi considerazione. E non ci piace accusare sterilmente, preferendo il dialogo costruttivo alla condanna inutile e potenzialmente ingiusta. Per questo esorto qualunque addetto ai lavori volesse intervenire a parlarci della situazione dei prezzi in Italia. L'indirizzo è in calce al titolo. Il popolo di **Playground** saprà accogliervi con la maturità che (è una mia opinione) da molte altre parti non potreste trovare. A voi la parola..*

ATCHOO DA PLAYGROUND
1 - DE RETROGAMING ELOQUENTIA

Vorrei dare un'interpretazione al retrogaming. Lo faccio partendo dagli insegnamenti di G. Vico, contenuti nel testo "Scienza Nuova", dove il filosofo partenopeo sviluppa una concezione della storia basata su cicli, corsi e ricorsi. Al primo ciclo, quello dell'età primitiva, viene facile associare classici come **Pong**, i giochi dell'Atari, **Pac-Man** e via discorrendo. Il secondo ciclo, quello degli eroi, può essere associato ai "magici anni '80" ed elencare i giochi significativi potrebbe riempire un intero numero di **Super**. Il terzo ciclo, quello dell'età dell'uomo, è più o meno quello che arriva ai giorni nostri. Ovviamente la storia del videogioco non è così semplice e, volendo, avrei potuto spezzettarla in maniera più analitica per ottenere vari corsi e ricorsi, ma non era necessario per dimostrare quella che è la mia idea. Quello che rappresenta, in mia opinione, il retrogaming è il rifiuto al videogioco moderno (contemporaneo, forse, sarebbe un termine più corretto: più avanti capirete il perché), quello del terzo ciclo. I retrogamers, quindi, rimpiangono, e certe volte a ragione, i cicli più "primitivi" dei videogiochi e ne vorrebbero, idealmente, il ritorno. Questo non significherebbe la riesumazione di **Pong** e compagni, sarebbe una regressione, ma evidenzia la convinzione che lo spirito di chi videogioca, ma soprattutto di chi i videogiochi li "crea", deve tornare quello dell'inizio (della storia), pena l'evoluzione del videogame in qualcosa di difficile da riconoscere, anche per chi è in questo campo da 10, 20 o più anni. I prodotti contemporanei, infatti, sono sempre più sofisticati, tecnicamente e strutturalmente, ma sempre più raramente possiedono quella magia che li fa apprezzare anche a distanza di vere e proprie ere videoludiche. Il mio giudizio, ovviamente, è fortemente influenzato dalla mia età, ho 26 anni, e dal mio background videoludico: cosa sia per me il videogioco e in cosa consista lo spirito di cui parlo prima sono interpretazioni fortemente personali, ma comunque generazionali (cicli anche qui...), e influenzanti i gusti e le scelte. Tuttavia credo che fra una decina di anni quelli che adesso sono adolescenti rimpiangeranno prodotti adesso "rifiutati" (non da loro, chiaramente, ma da retrogamers, da nostalgici, ecc.) come **GT3** o **GTA3**. Giochi, comunque, appartenenti ad un ciclo più "primitivo" (quello eroico, probabilmente) di quello col quale avranno a che fare e, diranno, intrisi di una magia "dimenticata": corsi e ricorsi! In qualunque modo, infatti, si interpreti la storia (del videogioco) è facile accostare quella contemporanea al terzo ciclo, l'ultimo, e sarà sempre presente uno "zoccolo duro" di videogiocatori che "retrogiocherà". Quindi la presenza di "delusi" è il più evidente sintomo di un reale cambiamento del videogioco: se fosse "immobile" non creerebbe smarrimento in chi già videogioca da più cicli. La speranza è che il cambiamento non soffochi mai la magia "eroica" necessaria al videogame per farsi apprezzare. I giocatori "esperti", però, dovranno accettare anche le mutevoli forme di espressione proprie di questa magia, che, ne sono certo, non si spegnerà mai (sono ottimista), o rimarranno "relegati" nel proprio, personale, ciclo eroico, negando a se stessi il divertimento che il videogioco contemporaneo può portare. E se quest'ultimo proprio non li divertirà, non scatenino inutili attacchi: ciò che non li diverte può divertire, e tanto, qualcun altro.

2 - DE GTA3 INCONCLUDENTIA

Premetto che, come a Carlo, pubblicato su **SC**95 (Bidimensionali da **Playground** - 1), a me non è piaciuto **GTA3**. L'ho trovato noioso, inconcludente e, dal punto di vista tecnico, decisamente migliorabile. Però ho scritto per difenderlo dall'attacco subìto in quella missiva perché ho trovato ingiuste le motivazioni. Carlo preferisce i giochi "sui binari", quelli dove "NULLA E' LASCIATO AL CASO" e mi sta bene. Subito dopo, però, si augura che nessun gioco segua la strada di **GTA3** e qui, secondo me, si dimostra apocalittico, nel senso descritto dall'editoriale di quello stesso numero di **SC**. Dare maggiore o totale libertà al videogiocatore non era uno dei sogni dei programmatori? Adesso che questo si sta a poco a poco avverando, vogliamo subito criticare prodotti ancora imperfetti, ma che tentano di proporre qualcosa di nuovo? Carlo si chiede anche come possa la gente trovare divertente un gioco simile. Una possibile spiegazione è che prodotti simili sono la messa in videogioco del modello fondamentale mimicry (simulazione), citando Caillois, che Ivan preferisce addirittura alla panna cotta con Nutella. Cosa aiuta di più nell'immedesimazione che poter infrangere tutti i tabù che la società e la ragione ci impone? Questo ha portato al successo **GTA3**, che ha comunque il merito di avere aggiunto molta ironia al prodotto che, diversamente, sarebbe potuto essere esagerato e anche offensivo. Certo che se l'evoluzione si limitasse a proporre giochi dove si è semplicemente più liberi di trucidare prostitute e vecchiette, bè, Carlo ha pienamente ragione a non augurarsi un futuro ludico simile... Ma giochi come **Project Ego** e **Animal Crossing** mi fanno ben sperare…

Saluti

Samuele "Atchoo" Dodi

P.S. Stranamente, Giambattista Vico (1668-1744 Napoli) nel suo "Scienza Nuova" (1725) non accenna mai all'era eroica del videogioco. :-)

> "Ma proprio qui mi **girano** le **palle**: cercando su **Internet** ho trovato un negozio che lo vendeva a **66 euro**. A questo punto mi domando dove sia l'**onestà** di un **rivenditore**"
>
> Francesco Breda

*1 – Riassumo per chiunque avesse abbandonato la lettura per manifesta perplessità: i retrogiocatori sono nostalgici ➧ ogni generazione ha nostalgia del suo passato ➧ il "passato" cambia con il succedersi delle generazioni. Stop. Ammetto di trovare il ragionamento del monopolistico Atchoo un po' banale, nonché pretestuoso (sono certo sarà apprezzata la consueta sincerità selvaggia), ma sono anche convinto che da spunti come questi possano scaturire nuove idee. Quindi lascio a fermentare, come di consueto, nel **Playground**. Pollice verso, invece, per quanto riguarda l'assunto "il retrogaming è il rifiuto al videogioco moderno". Esiste un divario epocale tra "apprezzare maggiormente approcci vecchio stile" e "rifiutare il videogioco moderno". Chi rifiuta a priori il videogioco moderno non è un retrogamer, ma un fanatico sdegnoso che vuole distinguersi in qualche modo dagli altri giocatori. Non abbiamo bisogno di pseudo-intellettuali estremisti del VG. Ne abbiamo già abbastanza fuori dal VG..*

2 – Solo una domanda: ma cazzeggiare per Liberty City è ancora videogioco?
P.S. Nella vita bisogna avere delle priorità. Per quanto mi riguarda viene prima la panna cotta con strato di Nutella, poi Caillois.

"QUESTA MATTINA..." DA PLAYGROUND

Questa mattina mi sono alzato e sono andato a comprare **GTA7** per la mia X-cubed-rockstarstation 3. Tantissime nuove features: si può andare allo stadio come spettatore o magari partecipare alla master league locale, entrare in una discoteca e mixare la nostra frequenza, o magari fare una puntatina all'autodromo e scaricare i 700 cavalli della nostra gran turismo sul circuito. Nuovissima idea è quella di poter "prendere in prestito" da qualche skater dei pattini in linea e andar a fare truck in giro per la gigantesca città... È IL gioco che tutti aspettavamo. Mi sono svegliato questa mattina e mi sono chiesto: ma è davvero questo che vogliamo? Vogliamo una globalizzazione totale del videogioco? Oppure vogliamo un simulatore di vita reale? Avremo mai un gioco nel quale andremo a comprare dei VG per far divertire il nostro alter ego in game? Con il gioco in 3D, con le specifiche delle console attuali e quelle ancora maggiori a venire, mi sembra si stia andando prepotentemente verso una contaminazione sempre maggiore dei generi: verso una perdita di identità del VG, oppure verso strade che non riesco ancora a vedere. Ora come ora questa situazione non è palese, o forse lo è in stato embrionale in giochi tipo **GTA** o **The Getaway**... Mi viene da chiedermi: cosa potrà impedire alla Rockstar o a chi altri di fare un **GTA** nel quale si possa diventare lo Sparda della situazione, con corna, coda e poteri assortiti, di istituire un'arena nella città nella quale si possa sfidare l'Akira Yuki del posto? Siamo tornati al punto d'inizio, dove stanno andando gli sviluppatori? Dove ci porteranno?
Sorc3r3r

> "Questa mattina mi sono alzato e sono andato a comprare **GTA7** per la mia **X-cubed-rockstarstation 3**"
>
> Sorc3r3r

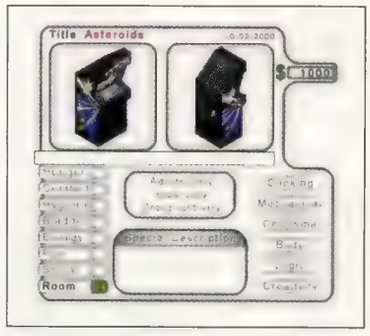
OFFLINE DA PLAYGROUND

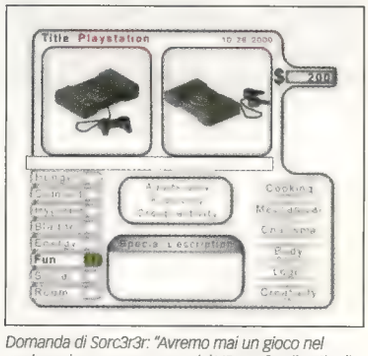
Ottima Redazione di **SC**, un dubbio ormai mi attanaglia da tempo e non trova risposta. Ottimo secondo me il gioco online, splendida la banda larga e, più è larga, più mi diverto! Lo dico sul serio, da neopossessore di una discreta DSL. Credo anche sia importante evolvere i giochi, provare nuove strade, sondare e applicare tutte le tecnologie possibili al campo dell'entertainment elettronico. Però, a me, di giocare online proprio non va. Del gioco online a me non convince proprio il senso di fondo! Pensate veramente che dopo 10 ore di lavoro, quando torno a casa ho voglia di farmi massacrare da un ragazzino di 13 anni che vive a San Francisco o scoprire che a Ravenna, Fano, Tripoli o Belgrado c'è qualcuno che gira 1 secondo e mezzo più veloce di me a Montecarlo? Voglio dire, e mi riferisco in particolare ai giochi nei quali si è tutti contro tutti, dovrò impegnarmi oltre a battere la macchina anche a battere il resto del genere umano? Francamente non ne ho tempo e voglia. E, solo apparentemente la situazione dei giochi online cooperativi (penso ai MMORPG o, non so, il nuovo **SOCOM**) è diversa. Lo dico, forse, da misantropo ma, proprio col resto del genere umano mi tocca cooperare, barattare , allearmi, o chiedere aiuto etc... Ma il videogioco non era il mio rifugio privato?
Un salutone e una valanga di complimenti all'unica rivista di giochi che vale la pena comperare.
Monsa
P.S. Magari i dubbi fossero solo questi!

Il videogioco è uno strumento di piacere. E uno degli elementi di godimento del gioco, forse il più poderoso, è proprio la supremazia dell'uomo sulla macchina (single player). O sull'uomo (multiplayer). O sull'umanità intera (massive multiplayer). Homo homini lupus, come insisteva il mio professore di latino. Ma gli uomini, così come le benzine, non sono tutti uguali. Alcuni vivono in un clima di costante infoiazione, con la necessità primitiva di prevalere sull'altro per avere soddisfazione. Altri no. Altri forse hanno raggiunto quella "serenità tibetana" che Moretti raccontava al figlio in una scena di "Aprile". Quella capacità di godere placidamente di altri aspetti della vita e, allo stesso modo, del videogioco. A loro, che hanno raggiunto questo punto di evoluzione superiore, i miei più rimbombanti rispetti. A meno che, come tu stesso supponi, non sia solo misantropia. E allora, in quel caso, il discorso si capotta. Proprio perché, come il Quartetto Cetra insegnava, nella vecchia misantropia, c'è l'eremita. Ita, ita, oh. Allora meglio spegnere la console. E andarsi a bere una birra con gli amici. Per me una chiara. O una scura? Ma magari i problemi fossero solo questi!

'ABOUT A NERD' DA PLAYGROUND

Salute a tutti. Dopo aver letto la missiva di Smafus (**SC**95) le mie rotelline si sono azionate, dopo tanto tempo. Solo, inve-

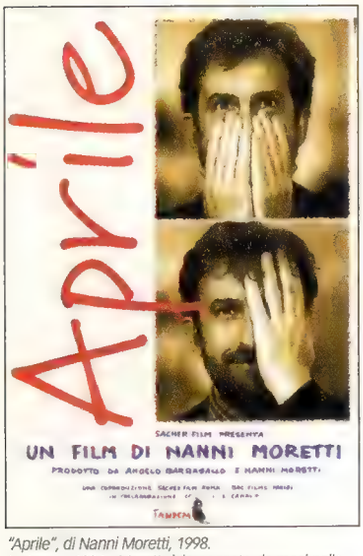




*Domanda di Sorc3r3r: "Avremo mai un gioco nel quale andremo a comprare dei VG per far divertire il nostro alter ego in game?". Risposta di Will Wright: foto in alto. Questi sono solo un paio delle decine di oggetti elettronici con i quali è possibile allietare la vita del proprio Sim all'interno di **The Sims**. Il cabinato di **Asteroids** si rivela un ottimo complemento d'arredo. La PlayStation garantisce invece un fattore divertimento pari a 4. Nello stesso database, il medesimo fattore divertimento era associato a N64 e Atari 2600. Qualcuno vuole scatenare una Sim-console-war? [fonte: www.7deadlysims.com].*

ture artistico/culturali (di cui in queste pagine si parla ormai dal mesozoico) dei titoli delle ultime generazioni, è giusto dire che il vero appassionato (il "serio") si limiti a sviscerare, in un VG, il solo aspetto ludico? Di contenuti da esaminare ce ne sono (vedi lo speciale su **MGS2** o la stupenda missiva di Cristiano Bonora apparsa su **SC**73 about **Final Fantasy VII**), questo è certo. Ed anche i titoli all'apparenza più "grezzi", celano nelle loro pieghe molti più spunti di quanto siamo portati ad immaginare. E con questo ho concluso.
DarknessHeir
(darkness_heir@hotmail.com)

Come l'avvoltoio sul cadavere in potenza, anche noi giriamo intorno alla questione centrale. La domanda, sintetica e brutale, è solo una: "ma i videogiocatori sono dei nerd?". Gli anni '70 ci hanno visti pionieri tecnologici, gli anni '80 nerd brufoleggianti, i '90 naufraghi nella massa in espansione, il 2000 veterani di un medium che sta entrando silenziosamente nelle Università. Ma alla fine, nonostante ogni possibile evoluzione, siamo stati, siamo e saremo sempre dei nerd? Ode al loser. Se il loser sono io. Un saggio del nostro tempo (questa volta non mi riferisco a me stesso, come con prepotente modestia faccio di solito) alla domanda "i videogiocatori sono mediamente più intelligenti degli altri



"Aprile", di Nanni Moretti, 1998.
La trama: 1994 - Moretti è impegnato da mesi nella raccolta di materiale sugli eventi politici italiani. Nello stesso periodo nasce suo figlio. E i punti di vista cambiano. Moretti butta via tutto il materiale raccolto, concentrandosi su un suo vecchio progetto: un musical su un pasticcere trotzkista.
La domanda: avete mai pensato che un evento della vostra vita potrebbe farvi dimenticare completamente i videogiochi?

esseri umani della stessa età?", ha risposto: "sono più intelligenti ma meno furbi". Il saggio forse ha ragione. È il suo lavoro, d'altra parte. O forse stavolta è incorso nell'errore?

BREVI DA PLAYGROUND

Mia figlia ha tre anni e quando gioco ad **ICO** si agita se lascio la ragazza lontano in un angolo del livello. Eredità genetica? Poesia universale?
Marcello

Piuttosto cercate di fare un articolo sul perché il mondo dei videogiochi sta morendo. Super Pong, Ti99/4a, Commodore 64, Vic 20, Spectrum 48, Zx 80, PS, PS2, Xbox, GameCube, GameboyAdvance: sì, io li ho tutti ma non sta girando nulla di veramente creativo. **MGS**, **MGS2**, **Quake 1**, **2**, **3**, **Tomb Raider 1**, **2**, **3**, **4**, ecc.
Globalizzazione? Mi sa di sì.
Roberto Garavaglia
*Il mondo dei videogiochi sta morendo a casa tua. Qui da me è ancora vivo, si gratta poderosamente le palle e punta le corna verso gli iettatori. Chi scrive in questo momento (parlo di me, non guardatevi intorno), potente appassionato di retrogaming, fervente sostenitore della nobiltà del bidimensionale, ideatore e curatore della rubrica **TFP**, ha la ferma convinzione che il videogioco stia vivendo un periodo d'oro. Mentre le barriere tecniche saltano via come birilli, liberando i designer dai vincoli del passato, chi non perde tempo a lamentarsi della scarsa innovazione gioca **REZ** e **Frequency**, **The Sims** e **Shen-Mue**, **Seaman** e **Jet Set Radio**. E con loro una quantità imbarazzante di ottimi titoli di stampo classico. Non piangiamo troppo. I nostalgici del videogioco non sanno veramente godersi la propria passione…*

Ho una PS2, una Xbox e gioco con il PC. A breve farò mio un GC. Penso proprio che questa sia una buona dimostrazione di imparzialità.
Fabio Cerutti
L'imparzialità nasce dal neurone, non dall'hardware sotto il televisore. Confida nella tua intelligenza e vedrai che non ci sarà bisogno di prove documentali (gli scontrini di acquisto di tutte le console) per dimostrare la tua obiettività. Esiste un test molto semplice per valutare la propria imparzialità. Funziona così. Scrivi su un foglio di carta tutte le console coinvolte nella console war. Ora pensa, per ognuna di esse, al titolo più bello (a tuo giudizio) in uscita nei mesi a seguire. Molto bene. Ora astraiti. Di più. Ancora un po'. Perfetto. A questo punto immagina di trovarti davanti al PC e di leggere una news che annuncia la cancellazione di uno di quei giochi. Ripeti la stessa procedura per tutti i giochi. Ora pensa: tutto questo è stato spiacevole o appagante? Tira le conclusioni. Fine del test. Secondo me funziona. Ma forse anche no.

Ma **Super** diventerà o no multipiattaforma?
Enzo D'Armenio

Perché devo leggere le migliori recensioni per i giochi GameCube su "la prima rivista italiana dedicata a Playstation2 e PSone"? Si sta muovendo qualcosa a riguardo della tanto agognata rivista multiformato (con buona pace di Ilfra)?
Andrea Rivetta

Ah, se non avete articoli da scrivere per riempire le pagine, lasciate perdere gli altri sistemi… quante pagine ci sono dedicate all'Xbox 'sto numero!? E io ce l'ho anche l'Xbox…. ma se compro **Super Console** voglio leggere di PS2, non di altri sistemi...
Ugo Baldassarre
Qualsiasi cosa tu faccia, qualcuno avrà da redamare. Qualsiasi cosa tu scriva, qualcuno avrà da protestare. Qualsiasi cosa tu dica, potrà essere usato contro di te. Ho iniziato a fare giornalismo diversi anni fa. Un giorno scrissi un articolo di cronaca per le pagine di un piccolo giornale locale. Parlava di un disoccupato che aveva fatto irruzione nell'aula consiliare per protestare il suo stato di disoccupazione. Nell'occasione aveva compiuto un gesto simbolico, provocandosi "lievi tagli" (come scrissi) con una piccola lama. Qualche giorno dopo ricevetti una telefonata a casa. Era lui. "Parlo con Ivan Fulco?", chiese. "Sì, sono io", risposi. Disse: "ho letto il suo articolo. Sono contento che il mio gesto abbia avuto eco sulla stampa locale. Però volevo fare una precisazione". "Di cosa si tratta?", chiesi. "Volevo solo dire - continuò - che i miei non erano "lievi tagli", ma che si trattava di tagli leggermente più profondi". Non risposi niente. "Volevo solo dire questo", aggiunse. Di nuovo: non risposi niente. "A presto", concluse. "Salve", dissi. Da quel giorno ho smesso di cercare di essere apprezzato da tutti. Non so bene perché…

> "Pensate veramente che dopo **10 ore** di lavoro, quando torno a **casa** ho voglia di farmi **massacrare** da un **ragazzino di 13 anni** che vive a **San Francisco** o scoprire che a **Ravenna**, **Fano**, **Tripoli** o **Belgrado** c'è qualcuno che gira **1 secondo e mezzo** più veloce di me a **Montecarlo**?"
>
> Monsa

Il videogioco è una forma d'arte. O forse è una roba per bambini. Una delle due. Nel dubbio non lasciare Yorda da sola troppo a lungo. E se tua figlia sorride, forse per una volta potresti pensare che il prezzo dei videogiochi non è poi così alto.

Cut&Paste

"Sulla base dello straordinario successo mondiale di Donkey Kong Country e Killer Instinct, è chiaro che Rare è il miglior sviluppatore di videogiochi del mondo. Proprio come l'industria cinematografica, dove esistono un gruppo di persone che realizzano grandi film, anche l'industria del videogioco può contare solo su poche persone che realizzano grandi giochi. Nintendo considera il team Rare lo 'Spielberg' dello sviluppo di videogiochi"
Howard Lincoln, Presidente di Nintendo of America, nel periodo SNES

"Non appena il videogioco si spinge troppo verso un estremo, ha luogo un contraccolpo creativo ed iniziano ad apparire giochi in antitesi. Se gli RPG giapponesi sono i Deep Purple dell'età del gioco, Super Monkey Ball rappresenta i Clash"
Jeremy Overton, dal sito www.ntsc-uk.com

"Dovete prepararvi a ben altre invasioni tecnologiche, disse Baco, in America già stanno preparando un incrocio tra flipper, televisione e juke-box che si chiama videogame". "Finché dall'America arriva quello - disse Baruch - va anche bene. Basta che non arrivi della roba che scoppia"
Stefano Benni, dal romanzo *Saltatempo*

"Il primo numero di RING è ampiamente superiore agli ultimi sei mesi della sopravvalutata EDGE"
Dal newsgroup it.comp.console, Nemesis Divina a proposito di RING (suggerita da Nemesis Divina)

"Se il Messia tornasse oggi tra noi, magari nascendo per immacolata concezione in una famiglia operaia di Trastevere, che console si comprerebbe?"
Dal newsgroup it.comp.console

"L'FBI o qualsiasi tipo di Gruppo/Commissione Antipirateria NON è benvenuto qui, non potete accedere a nessun FTP, Fserve, XDCC, TDCC o altro tipo di sistema di trasferimento file che vedete qui! Rispettate la nostra legge allo stesso modo nel quale voi pretendete che la vostra sia rispettata! Grazie!"
Messaggio d'accesso di un canale IRC per il download di giochi pirata PS2

"[Gli "schiavi" del videogioco sono] cavalieri disarcionati. A causa delle primitive fantasie di gruppo della cultura, sembra che questi adolescenti non siano sufficientemente preparati a combattere con i conflitti della loro età… Incapaci di sostenere lo spaventoso peso della confusione, questi adolescenti paralizzati regrediscono allo stadio orale dello sviluppo, dove il meccanismo base di difesa è la ritirata. Con la loro mano fermamente stretta al controllo manuale del videogioco, il "joy stick", questi adolescenti entrano in un mondo fantastico altamente saturato ed autoerotico – persino autistico – disegnato alla perfezione dai loro creatori per catturare i conflitti e le lotte dei giovani"
Martin H. Klein, da "The Bite of Pac-Man", Journal of Psychohistory, vol. 2, n. 3, 1984

"Ma tua madre te l'ha mai regalato un Gameboy? Cos'è un Gameboy?"
L'agente J all'agente K, impegnato a guidare un'auto con un DualShock argentato, da **Men in Black 2**

"Il gioco non è pensato per comunicare, ma per intrattenere. Dove necessita di comunicare qualcosa, prende a prestito dalla cinematografia e dalla letteratura. Il gameplay, invece, per sua natura non può raccontare (i.e. trasmettere) un bel nulla"
Dal forum di NextGame. La risposta è nella **OUTRO** di **TFP** di questo mese

>Playfaq

Frequently Asked Questions

Feedback: playfaq@tin.it

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

Q Perdona la mia ignoranza in materia, ma mi puoi spiegare che cos'è il multipass rendering?

A *Più o meno come la traduzione letterale del termine anglosassone lascia intendere. Renderizzazione a passaggio multiplo. A dire il vero si tratta di un termine alquanto generico con cui spesso si intende descrivere il "Multipass texturing", vale a dire un processo che applica texture multiple sui poligoni eseguendo "passaggi multipli" sul poligono stesso. Immagina di voler renderizzare una sfera metallica: il primo passaggio applica una texture di colore grigio sulla sfera, il secondo una texture traslucida rappresentativa della scenografia circostante. E' l'environmental mapping, di fatto uno dei tanti risultati del multipass rendering. I globi Precursor in **Jak & Daxter** sembrano "lucidi" grazie al multipass texturing. Il Bump mapping si ottiene allo stesso modo. Immagina una tavola di legno. Prima ci applichi la texture del legno, quindi ci "spalmi" sopra un'altra texture che simuli i rilievi e le ombre del caso.*

Q Vorrei sapere che fine ha fatto quell'ammazza-**Halo** di cui avete parlato qualche tempo fa. Se ne sono perse le tracce?

A *Alle voci riportate su **Super Console** 87 in merito a fantomatico **Halo**-killer in sviluppo presso gli studi di SCEA, non ha ancora fatto seguito alcuna notizia ufficiale. E' quasi passato un anno da allora. I casi sono due: 1. Si trattava di una voce infondata; 2. Il titolo è in sviluppo, ma è ancora presto per mostrarlo al pubblico. Semmai dovesse saltar fuori, **Super Console** è qui apposta per farvelo sapere.*

Q Salve a tutta la reda di **Super**, ho un appunto da farvi: come mai è da un bel po' che quando recensite un gioco esso risulta già uscito nei negozi almeno da tre settimane? Ho cominciato a comprare **Super** tre anni fa proprio perché era l'unica, o quasi, rivista del settore che recensiva un gioco prima che si trovasse sugli scaffali dei negozi. Come era bello poter acquistare un gioco appena uscito, conoscendo già il verdetto di **Super**! Ora mi tocca comprare **Colin McRae 3**, sempre che ne valga la pena, non prima di novembre.

A *L'intempestività che lamenti non dipende da noi, purtroppo. Talvolta accade infatti che la versione recensibile di un gioco ci pervenga in ritardo, magari prima della sua commercializzazione, ma non abbastanza da pubblicarne l'analisi nel numero di **Super Console** che uscirà in edicola prima che il gioco in questione raggiunga gli scaffali dei negozi. Da cui lo slittamento al numero successivo. La redazione fa comunque i salti mortali per recensire in tempo utile tutta la mercanzia videoludica che giunge nelle sue mani, senza però anteporre la questione "temporale" all'analisi completa ed approfondita del prodotto. Per la cronaca, **Colin McRae Rally 3** è giunto in redazione il 12 ottobre, troppo tardi per la pubblicazione sul numero 96. **Ratchet & Clank**, in compenso, è stato più puntuale.*

Q Un saluto a tutta la redazione. Leggo la vostra splendida rivista dal numero 1 (da quando trattava il mitico SNES) e dopo anni sono ancora soddisfatto poiché la considero la più seria e completa in circolazione. Vorrei chiedervi un favore. Spiego: io ho preso un Cubo, che in questo momento sonnecchia felice vicino alla mia Play2, ma non ho trovato una rivista dedicata che mi soddisfi. Il mio sogno sarebbe quello che voi trattaste anche il GameCube. In fondo siete nati con la Nintendo e non sarebbe altro che un ritorno alle origini… Anche se non mi pubblicate, mi piacerebbe sapere se c'è qualche speranza.

A *La speranza è l'ultima a morire. Nota bene: il significato di questa frase è più profondo di quanto sembri.*

Q E' mooooolto probabile che io acquisti GC, lo faccio per il semplice motivo che non voglio perdermi i futuri episodi di **Resident Evil**. Mi chiedo una cosa: è possibile che in futuro ci siano conversioni dell'episodio precedente al primo e del quarto episodio che sono esclusiva Nintendo? Del resto **Code: Veronica** per Dreamcast è stato convertito per PS2. Sapete se la cosa sarà fattibile o proprio questo gioco ha lasciato per sempre i lidi Sony?

A *Niente è per sempre. Per questa generazione di console, **Resident Evil** resta esclusiva Nintendo. Per la successiva è tutto da vedere. In ogni caso non va dimenticata la versione online dell'horror adventure Capcom (vedi breve anteprima su questo numero), per ora prevista solo su PlayStation2. La conversione di **Code: Veronica** è avvenuta prima che Nintendo e Capcom siglassero l'accordo di esclusività, quindi non costituisce una base solida su cui coltivare speranze di riconciliazione.*

Q Visto l'ultimo calo da 299 a 259.9 (!) euro, mi decido finalmente a comprare la PS2. Ricordandomi di un Vs. articolo che parlava del telecomando DVD incluso nella confezione a partire dal 2002, vado a rispolverare l'articolo, che è sul numero di marzo in **PlayWorld**, e mi reco poi nel classico megastore armato di bancomat. Se non che, alla mia richiesta di conferma che il telecomando è incluso nella confezione, il commesso strabuzza gli occhi, casca dalle nuvole, poi fa "no… no… ci sono solo il controller e i cavi" (grazie tante!). Identica reazione in altri negozi simili (fra l'altro basterebbe andare a leggere sulla confezione, ma sembra che lo sforzo fisico e mentale richiesto sia al di là delle capacità del commesso medio). Quindi vorrei sapere da Voi: l'iniziativa del telecomando è stata poi effettivamente rinviata a un prossimo futuro (magari quando uscirà la PS5), i negozianti non sanno quello che vendono (non mi stupirei + di tanto) oppure vogliono rifilarci i vecchi stock di confezioni senza il telecomando? Ultima ipotesi: la notizia era cannata?

A *L'ultima, ma non del tutto. Sony Europe ha effettivamente commercializzato il bundle PS2 + Telecomando DVD, ma solo in Inghilterra e per un periodo di tempo limitato. Purtroppo siamo venuti a conoscenza di questo "piccolo dettaglio" solo il giorno dopo la chiusura del numero in questione. **PlayWorld** è di solito redatta negli ultimissimi giorni di lavorazione per esigenze di tempestività e talvolta capita di non avere il tempo materiale per ottenere le necessarie conferme. Nel caso specifico c'era parso lecito supporre che l'offerta riguardasse tutta l'Europa piuttosto che il solo territorio inglese. Approfitto della tua e-mail per chiedere pubblicamente venia per la mancata rettifica.*
Ultim'ora: è di pochi secondi fa la notizia che Sony Italia ha avviato un'iniziativa per promuovere PlayStation2 come lettore DVD. Da oggi fino ad esaurimento scorte, è possibile comprare il Telecomando DVD - contestualmente alla console - al prezzo speciale di 1 euro. Stavolta è confermato.

Q Ciao Marcello. Ti scrivo per tre motivi. Il primo riguarda i problemi della mia PS2 come lettore DVD-Video. Sul 90% dei film (compresi titoli acquistati, che quindi non sono stati massacrati dal noleggio), la macchina, in almeno un paio di punti (non random, sempre gli stessi), rallenta in maniera vistosa la riproduzione audio-video. Su internet ci si può rendere conto che non sono certo l'unico ad avere questo problema. Il centro assistenza Sony mi propone la sostituzione con una rigenerata (non si capisce perché non sia possibile riparare una console senza tanti storie). Rigenerata che però nessuno mi assicura funzioni bene da questo punto di vista. Proprio così: Sony vende macchine che dichiara in grado di leggere correttamente DVD ma non si preoccupa che questo sia effettivamente vero. La cosa incomincia a stancarmi, dato che mi è già capitato, all'epoca, di dover buttare la mia prima PSX dopo solo due anni per la "cottura" del lettore CD. Sony è stata sollecitata su questo problema? Come ha riposto? Ti volevo poi chiedere un consiglio riguardo alla connessione video. Il mio televisore presenta una sola SCART in cui viene accettato il segnale RGB. Possedendo anche un GameCube (e in futuro, un lettore DVD serio), ho acquistato una multipresa con selettore della GBL (spendendo circa 25 euro). Il risultato è decisamente scadente, perché il segnale è notevolmente disturbato. Ho provato a migliorare la situazione operando una modifica sul cavo, ispirata a tecniche usate in alta fedeltà musicale; le cose andavano un po' meglio, ma non erano ancora accettabili. Conosci qualche dispositivo del genere che sia affidabile e non costi cifre esorbitanti? Sempre a proposito di collegamento video, si fa un gran parlare di questi nuovi televisori e lettori DVD con connesione component Progressive Scan (solo su NTSC, per il momento). L'uscita component normale è superiore all'RGB?

A *La differenza che passa fra una console riparata ed una rigenerata è zero spaccato. Ogni console portata in assistenza viene sottoposta alle riparazioni del caso, alla sostituzione dei componenti danneggiati, al check-up completo, alla pulizia interna, alla eventuale taratura del laser, e quindi resa disponibile per i futuri clienti. Intanto, il proprietario della console portata in assistenza ne riceve immediatamente un'altra già riparata (detta, appunto, rigenerata) consegnata a suo tempo da un altro cliente. I vantaggi di questo sistema (adottato anche dai centri assistenza di alcune marche di cellulari) sono fondamentalmente due: 1. Il cliente non sopporta alcuna attesa per la riparazione visto che riceve una console già riparata immediatamente e 2. Spende molto mento di quanto spenderebbe per la sostituzione con un modello appena sfornato dalla fabbrica. Sony applica inoltre una garanzia di tre mesi su ogni console rigenerata. Quindi non è vero che nessuno ne assicuri il corretto funzionamento. Per quanto riguarda la multi-SCART ti consiglio caldamente il prodotto Smart Card SC1, una multi-SCART "intelligente" dotata di quattro ingressi, due uscite indipendenti ed un microprocsssore per la gestione dei segnali. E' un po' caro (costa più di 70 euro), ma funziona alla grande. Ulteriori info sul sito www.aservige.ge.it. Infine, la qualità dell'uscita component è analoga a quella RGB (alcuni sostengono che sia addirittura un filo inferiore). La differenza sostanziale sta nella scansione progressiva dell'immagine (ottenibile sui televisori predisposti solo attraverso il component), decisamente migliore di quella interlacciata.*

[book] Videogiocando: Pro e contro – i nuovi divertimenti dei bambini

Circolare, circolare, non c'è niente da vedere"…

Quando in strada succede qualcosa di fuori dall'ordinario, in grado di spezzare la monotonia cittadina, un capannello di gente si raduna intorno all'evento, per vedere o discutere, capire o aiutare. Quando nel mondo della comunicazione succede qualcosa di fuori dall'ordinario, allo stesso modo, un capannello di esperti si raduna intorno all'evento, per vedere o discutere, capire o aiutare. È il caso del libro di Enzo Kermol e Francesco Pira, docente di Psicologia il primo, di Teorie e Tecniche della Comunicazione di Massa il secondo, apparentemente coinvolti nel "fenomeno videogioco" dal capannello di gente accorso dopo la sua esplosione…

L'opera dei due professori dell'Università di Trieste è un esempio di come il videogioco cominci ad essere analizzato, anche in Italia, a partire da diverse prospettive. **Videogiocando** è una ricerca sul campo, un excursus sulle abitudini ludiche dei bambini, orientato a stabilire la natura del loro rapporto con il videogame. "*Quanti allarmi dovranno essere ancora lanciati per capire che i bambini sono troppo soli davanti a TV e videogiochi?*" chiedono gli stessi autori in chiusura di prefazione. È da questo assunto che si muove l'analisi, resoconto di una serie di questionari sottoposti agli alunni di alcune scuole elementari di Trieste, Udine e Venezia. I due autori sottopongono i bambini, di età compresa tra gli 8 e gli 11 anni, a domande sui tempi e i modi del gioco, indagando sulle preferenze e sulle opinioni, per tracciare infine un profilo definito, seppure un po' prevedibile, dei loro soggetti. Si scopre così una presenza invasiva del videogioco nelle giornate degli under-12, con una preferenza per i generi sportivi e collegati ai cartoni animati, ed una prevalenza incontrastata di titoli noti, quali **FIFA**, **Tomb Raider** e i **Pokémon**. Ma dalle risposte, oltre che puri dati, emergono anche considerazioni più approfondite riguardo all'intrattenimento interattivo. Considerazioni dalle quali scaturiscono le caratteristiche del videogioco ideale. "*Un videogioco, per piacere, deve soprattutto essere: divertente 72,1%, avere dei bei personaggi 60,6%, avere dei bei colori 55,7%, avere una musica di sottofondo 54,1%. Per quanto riguarda questa domanda, ben 9 bambini scelgono la risposta 'altro' e di questi, 3 sottolineano l'esigenza che il gioco sia 'pauroso'. Uno di loro, addirittura, scrive: 'deve essere paurosissimo, con zombie che ti vogliono ammazzare*". Emerge così l'ombra di un vero e proprio melting-pot-VG, nel quale l'importante è "passare il tempo" e "vincere", e che deve vantare protagonisti "coraggiosi" ma, al tempo stesso, "simpatici". **Videogiocando** assume così la forma della lunga esposizione di dati, all'interno della quale, in ogni caso, gli autori si prestano anche a qualche licenza, riportando aneddoti in equilibrio tra il significativo e l'ironico. "*È stata inoltre sollevata un'obiezione – sottolinea Pira - riguardo alla domanda se si immedesimassero o meno nei protagonisti dei videogiochi. L'osservazione fatta dai bambini è stata quella che soltanto uno 'psicopatic' può provare sensazioni di questo genere*". Infine elementi utili per qualche riflessione: "*Un bambino ha sollevato il problema se il giocare con il computer come interlocutore fosse compreso nell'opzione a)* ["da solo", ndr] *o g)* ["altro", ndr], *e la replica del compagno è stata che qualsiasi gioco ha come avversario il computer*". Nella seconda parte del libro, l'indagine si sposta sulle sensazioni sperimentate dai bambini durante l'esperienza di gioco (con **Tomb Raider: The Last Revelation** preso come titolo di riferimento), per chiudere con una sezione finale nella quale Kermol, ad utilità dei non addetti ai lavori, ripercorre in poche pagine i passaggi più rilevanti della storia del videogioco. In conclusione…

Per l'appassionato di VG con scarsi interessi socio-accademici, pare evidente, non esistono degni spunti di interesse nell'opera di Kermol e Pira. **Videogiocando** è da considerarsi un piccolo riferimento per chiunque sia alla ricerca di dati, una fotografia con campo limitato dei piccoli giocatori del nord Italia. Questo non pregiudica, in ogni caso, la lettura di un testo agevole, curioso, utile per rendersi conto, se necessario, dell'orientamento di una fascia di utenti assai rilevante per quanto riguarda le scelte commerciali delle software house. Una piccola immagine per capire chi decide, tra gli altri, gli orientamenti di questo mercato del videogioco…

Scheda informativa
Autore: Kermol / Pira
Editore: CLEUP
Anno: 2001
Pagine: 109
Prezzo: 9,30€

[cd] Seiken Densetsu/Legend of Mana OST

Se c'è un'espressione banale, quando si parla di colonne sonore di videogiochi, questa risiede nell'aggettivo "cinematografico". Con questo termine ci si riferisce infatti ad un genere di musica invero abbastanza codificato, più o meno coincidente con i magniloquenti accompagnamenti sonori delle mega-produzioni americane; quelle che, per intenderci, vincono regolarmente una decina di Oscar. Stiamo parlando delle colonne sonore a base di orchestre da centinaia di elementi, tamburi, ottoni, gladiatori, cuoricoraggiosi e hobbit. Genere rispettabilissimo, ma ormai drammaticamente liso. Cambio di campo. Da sempre gli RPG giapponesi sono stati i kolossal del mondo videoludico. Storie magniloquenti e maestosità delle tematiche affrontate hanno sempre caratterizzato i giochi di ruolo di stampo giapponese. Così, con l'introduzione del CD, che ha dato la possibilità di inserire praticamente qualsiasi tipo di musica all'interno dei videogiochi, è stato naturale assistere a un progressivo scivolamento delle colonne sonore dei videogiochi nel campo delle sorelle maggiori cinematografiche. E ciò ha comportato motivi di esaltazione e di disappunto. Esaltazione perché, davvero, il coinvolgimento di musiche finalmente libere da limiti tecnici ha aggiunto svariate dimensioni ai videogiochi. Disappunto, invece, nel vedere sempre più lontana la speranza di ascoltare qualcosa di radicalmente nuovo. L'omologazione è sempre una cosa brutta. E come tutte le cose brutte non ha tardato a diffondersi. Adesso il morbo dell'insipida "colonna sonora di stampo cinematografico" è dappertutto. E proprio perché ormai questo genere è diventato una presenza omnipervasiva che si rimane stupiti di fronte all'opera di Yoko Shimomura. Una colonna sonora speciale per un videogioco speciale, diremmo; se solo parlassimo come una pubblicità. Che la Shimomura sia un'artista speciale lo si capisce anche soltanto dando un'occhiata al suo curriculum. Da **Front Mission** a **Super Mario RPG**, passando per **Parasite Eve** fino ad arrivare al recentissimo **Kingdom Hearts**, sembra di intravedere un filo rosso che lega la compositrice giapponese ai RPG più originali che abbiano visto la luce negli ultimi anni. L'apice della sua carriera, però, coincide probabilmente con **Legend of Mana**: un gioco di ruolo pervaso da atmosfere fiabesche, sperimentale sia nell'impostazione grafica sia nella meccanica di gioco. Così, la colonna sonora, similmente, investe e stupisce l'ascoltatore con un fiume di musica folkeggiante, sfaccettata e capace di passare dal romanticismo più estremo all'allegria infantile di musichette volutamente leggere. Una colonna sonora cinematografica non in senso stilistico, ma in senso profondo, per la sua capacità di *raccontare*, di aprire mondi. L'apertura del primo dei due CD è affidato al tema del gioco, con un pianoforte a costruire un delicato ricamo su cui si inseriscono man mano archi e percussioni, in un crescendo che alterna dolcezza e svisate vagamente dissonanti. La quarta traccia, *Song of Mana - Opening Theme*, è invece la vera e propria sigla del gioco; di ottima qualità, ma forse un po' fuori posto. I due CD, infatti, si allontanano decisamente dalla forma-canzone per proporre, piuttosto, musiche maggiormente orientate verso l'atmosfera. Stupefacente, a questo proposito, l'utilizzo dei flauti, che sottolineano efficacemente le tematiche fantasy e sprigionano un'incredibile forza suggestiva. Molti i brani memorabili, dalla dolcissima *Places of Soul*, che forse meglio di tutti gli altri sfrutta il suono dei flauti per portare l'ascoltatore in un'altra dimensione, alle chitarre elettriche scandite dai repentini cambi ritmici di *Pain the Universe*. Inaspettate, poi, le citazioni dei tempi d'oro delle musiche per videogames, nelle quasi hubbardiane *The Darkness Nova* e *Irwin on Reflection*, momentanee deviazioni dagli scenari bucolici delle altre tracce verso un electro-rock dai fortissimi legami con gli anni '80. Nonostante le numerosissime sfumature e i cambi di genere, **Legend of Mana OST** mantiene comunque un'invidiabile coerenza. La prua rimane saldamente puntata su una sorta di folk universale, che però non diventa quasi mai un patchwork insipido. Certo, non si possono ignorare un paio di cadute di stile, come i ridondanti accenni simil-New Age di *Where Truth Can Be Found*, o l'organo di *Treasured Love*, pericolosamente simile a un cliché da vecchio film di Dracula. Ma sono piccoli nèi in un'opera di amplissimo respiro: la classe di Yoko Shimomura rimane enorme, anche considerando la differente qualità dei due CD (il secondo dischetto è decisamente inferiore, qualitativamente parlando). Quello che alla fine appare chiaro è che, se il videogame **Legend of Mana** non ha suscitato grossi entusiasmi, la sua colonna sonora entra di diritto nell'olimpo delle musiche per videogiochi. Con buona pace delle centinaia di insipide "colonne sonore di stampo cinematografico".

Scheda informativa
Autore: Yoko Shimomura
Editore: Digicube
Anno: 1999
Prezzo: 2.854 yen
Note: 2 CD, 23 (63:24) + 32 (66:37) tracce(55:18) tracce

<>Oddities

Videogame eXtravaganZa

a cura di: diego**cortese**
feedback e segnalazioni: oddities@katamail.com
Si ringrazia il negozio **Electronic Madness** di Milano per la collaborazione

Oddities N° 10: Il re dei controller

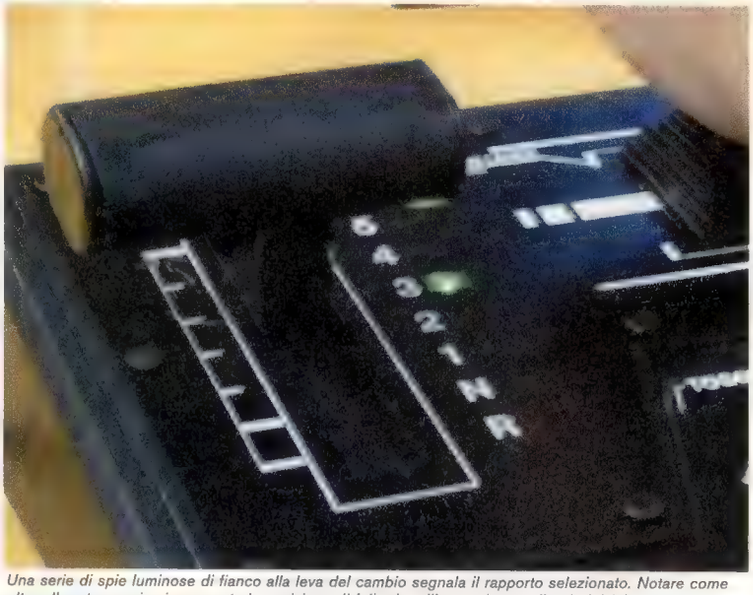
Gigantesco, spettacolare e spaventosamente complesso. Difficile rimanere indifferenti di fronte al mostruoso controller che Capcom ha creato in collaborazione con ASCII per **Tekki/Steel Battalion**, la sua simulazione di mech in esclusiva per X-Box. La concretizzazione dei sogni di ogni appassionato di animazione robotica giapponese. Ma ogni desiderio ha il suo prezzo, e quello di poter pilotare gli eroi meccanici della nostra infanzia costerà in Europa dai 200 ai 250 euro. Un prezzo sufficientemente alto da portare a chiederci se ne valga veramente la pena…

Trovarsi di fronte ad un controller lungo 88 cm e largo 26 con trentasette tra pulsanti e levette, due joystick, un mini-stick, tre pedali, una manetta ed un jog shuttle mette davvero soggezione. Un oggetto davvero scenografico dal cui design passa chiaramente la passione del suo creatore per l'animazione robotica giapponese. La plancia è stata studiata come se si trattasse di un'estensione della strumentazione del cockpit visualizzata sullo schermo di gioco. Svariate scritte in inglese dallo stile militaresco agghindano il controller, contribuendo all'immedesimazione del giocatore ed aiutandolo a comprendere rapidamente il significato di ogni comando del gioco. Sempre a questo scopo è stata fornita a pulsanti, jog shuttle e manetta la capacità di illuminarsi, effetto che risulta particolarmente spettacolare durante la fase di attivazione del mech quando si accendono tutti in rapida sequenza. I tasti sono raggruppati in modo intelligente, così da non costringere a spostarsi in continuazione da un lato all'altro della lunga plancia. Gli stick sono di tipo ergonomico e vengono impiegati rispettivamente per puntare l'arma e orientare sull'asse orizzontale il mech. Il primo incorpora tre pulsanti destinati al fuoco delle armi e alla selezione dei bersagli mentre il secondo presenta sulla cima un mini-stick impiegato per la rotazione dell'inquadratura. La pedaliera è stabile e soprattutto inchiodata al suolo: i tre pedali vengono usati per accelerare, frenare ed eseguire uno scarto laterale d'emergenza (la cui direzione è decisa dalla CPU). La manetta funziona esattamente come il cambio sequenziale di un'automobile, i rapporti devono essere inseriti quando si raggiungono un determinato numero di giri del motore se non si vuole subire una perdita di accelerazione. Il jog shuttle viene utilizzato in combinazione con alcuni pulsanti per le trasmissioni radio con la base e i colleghi.

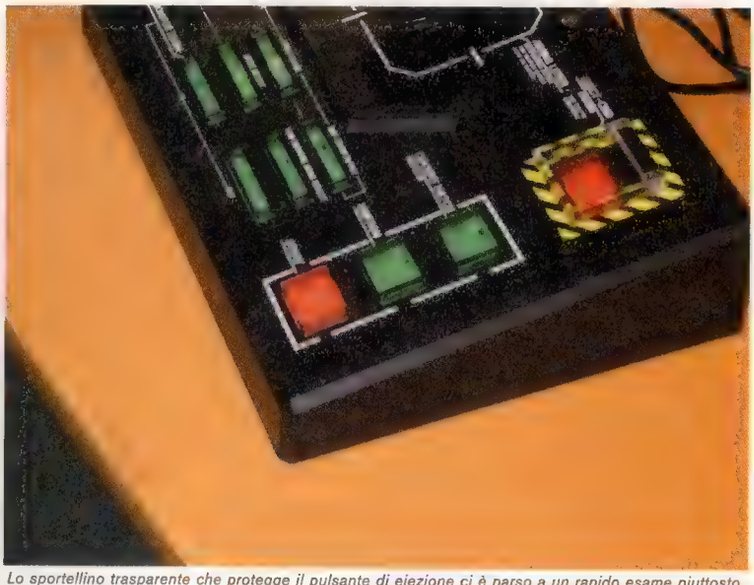
Sebbene a prima vista possa apparire complicato, il sistema di controllo del mech è facilmente assimilabile. I tasti usati frequentemente non superano la decina mentre gli altri sono impiegati di rado, normalmente dietro diretta richiesta del gioco. Ciò compensa in parte la discutibile decisione di concentrare tutti i pulsanti sulla base, anziché distribuirli equamente tra plancia e stick. Per azioni quali la selezione e la ricarica delle armi, il lancio di falsi bersagli o la regolazione del raggio della mappa si è quindi costretti a togliere le mani dalle leve di comando. Sarebbe stata auspicabile una configurazione "hand on stick" sullo stile dei controlli degli aerei da guerra, ma forse non avrebbe avuto il medesimo look spartano da robottone giapponese. Più grave considerato il costo dell'oggetto è la sua ridotta compatibilità strutturale ad eventuali applicazioni future. Il suo design è infatti troppo legato al gioco per poter essere sfruttato efficacemente da altri progetti che non siano sequel o cloni di **Tekki**. Ci riferiamo soprattutto alla pessima scelta di dotare lo stick di destra di sole due direzioni, riducendone così possibili utilizzi con differenti sistemi di gioco. Delude anche l'assenza di force feedback o almeno una semplice vibrazione.

Concludendo, il nostro breve test non ha fugato i nostri dubbi circa la necessità di spendere una cifra così elevata per questo controller. **Tekki** offre indubbiamente un'esperienza di gioco ineguagliabile da qualunque altro simulatore di mech, ma non tale da giustificare l'esborso di 200/250 euro (sempre che ci si limiti all'annunciata versione europea) a meno di non essere fanatici con molti soldi a disposizione. In futuro intendiamo comunque ritornare ancora sull'argomento **Tekki**, sia per una dettagliata recensione del gioco che per eventuali notizie riguardanti applicazioni future del controller (quali i già previsti **Tekki On-Line** e **Tekki 2**). Vi rimandiamo quindi ai prossimi di **Super Console** per maggiori dettagli in merito.

L'assemblaggio del controller non presenta nessuna particolare difficoltà. E' sufficiente unire le piattine di connessione e collegare il cavo della pedaliera.



Una serie di spie luminose di fianco alla leva del cambio segnala il rapporto selezionato. Notare come oltre alla retromarcia sia presente la posizione di folle da utilizzare durante l'avvio iniziale del mech.



Lo sportellino trasparente che protegge il pulsante di eiezione ci è parso a un rapido esame piuttosto fragile. Consigliamo di lasciarlo sempre sollevato perché nella fretta di lanciarsi (per non morire e perdere così i propri salvataggi) si rischia di romperlo. Prevenire è meglio che curare…

>Developers'diary

Rally Fusion: Race of Champions

CLIMAX

Nick Baynes, direttore dello sviluppo di Climax Brighton, ci guida ancora una volta alla scoperta di Rally Fusion: Race of Champions, titolo multipiattaforma prodotto da Activision.

Rally Fusion: Race of Champions procede benissimo. Siamo praticamente arrivati alla fine dello sviluppo: tutte le caratteristiche del gioco sono state implementate e il testing è stato ultimato. Sicuramente avrete iniziato a sentir parlare del nostro gioco su tutte le riviste e i siti Internet: spero proprio che riusciate a vedere con i vostri occhi tutto quello di cui vi ho parlato nei mesi scorsi su queste pagine.

L'ultima fase di una certa importanza prima che il titolo raggiunga gli scaffali dei negozi riguarda l'approvazione da parte di Sony affinché si possa procedere con la produzione e la distribuzione del gioco: arrivati a questo punto, Sony ha già dato la prima autorizzazione, dopo aver esaminato il concept e il contenuto generale del gioco, e a noi non resta altro da fare che sistemare i problemi secondari e far sì che **Rally Fusion** soddisfi una serie di standard settati da SCE, standard che garantiscono il corretto funzionamento del gioco su PlayStation2. Si tratta comunque di roba di poco conto: in genere bisogna controllare tutti i messaggi d'errore, come quando il controller non è inserito correttamente, e assicurarsi che il testo a video sia leggibile su tutti i televisori in commercio. E' sicuramente la fase meno appariscente del nostro lavoro.

Il team, che ha ammassato parecchie ore di straordinario durante tutto l'ultimo anno, sta dando fondo alle ultimissime energie rimaste e andarsene via dall'ufficio alle 4, 5 o 6 del mattino, dopo essere stati attaccati al computer tutta la notte, è diventata ormai la norma. A darci la carica per sopportare questi carichi di lavori sovrumani è, come sempre, la consapevolezza che **Rally Fusion: Race of Champions** sarà qualcosa di speciale.

A questo punto dello sviluppo cominciano ad arrivare diverse anteprime dalle varie riviste specializzate ed è un'ottima occasione per ottenere un feedback efficace da persone esterne al team e al nostro publisher su come verrà accolto il nostro gioco dal pubblico. Fino ad ora, i risultati ottenuti si possono definire pressoché eccellenti e questo sta tenendo alto il morale del gruppo mentre compiamo il rush finale. Al tempo stesso arrivano settimanalmente diverse informazioni riguardo i titoli concorrenti a **Rally Fusion: Race of Champions** e, con tutto il dovuto rispetto per i nostri colleghi, continuiamo ad essere piuttosto confidenti nel nostro gioco. A questo punto dello sviluppo l'unica cosa sensata per uno sviluppatore è quella di fare un'analisi obiettiva dei traguardi raggiunti e in Climax non possiamo che essere soddisfatti di quanto ottenuto. Il nostro sistema di danneggiamento delle vetture, il comportamento realistico delle stesse, la grafica, la struttura del gioco, le ambientazioni, la longevità… Tutte queste caratteristiche sono alla pari o migliori dei titoli concorrenti presenti sul mercato e questa è una testimonianza del duro lavoro svolto e dell'enorme quantità di talento presente in questo team. Sono più che certo che quando il gioco sarà nei negozi, ogni acquirente di **Rally Fusion: Race of Champions** potrà percepire questo sforzo e il livello elevato del gruppo di programmatori che l'ha realizzato ogni volta che farà una curva in controsterzo o un salto spettacolare!

>Playvideo

Digital Video Domain

Feedback: hal_2001@galactica.it

di sergio**cangialosi**

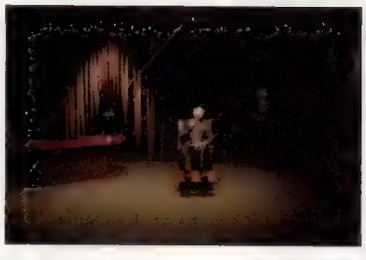
Mulholland Drive

(*Mulholland Dr.*, USA-FR 2001)

E' notte fonda a Los Angeles e dalle colline che la sovrastano il panorama è di quelli che ti toglie il fiato: la città degli angeli si fonde con le sue innumerevoli luci a quelle della mecca hollywoodiana in un tutt'uno che ha più del fantastico che del terreno. Su questa collina serpeggia Mulholland Dr. e sulla sua schiena sfreccia nella notte una limousine nera. Questa si ferma sul ciglio della strada, fa scendere un losco figuro che, pistola alla mano, sembra dover consegnare un amaro regalino alla donna seduta sul sedile posteriore. Questa non capisce, ma non fa in tempo a reagire che una macchina dalla carreggiata opposta sbanda a tutta velocità scaraventandosi contro la vettura. La donna è l'unica sopravvissuta all'incidente e vaga confusa verso l'unico posto attraente: le luci della città. È mattino e la giovane e carina Betty esce dall'aeroporto di Los Angeles, sorriso sulle labbra, pronta a impegnarsi per quello che ha sempre desiderato fare nella vita: diventare un'attrice. La fortuna vuole che per i primi tempi lei possa abitare in un lussuoso appartamento lasciato dalla zia, partita per una lunga vacanza. Ma l'appartamento non è completamente vuoto (forse la zia si è dimenticata di riferirgli qualcosa?). Nella casa, infatti, trova una ragazza che pare aver perso la memoria a causa di un incidente stradale di cui continua confusamente a farfugliare. Lei dice di chiamarsi Rita, ma non si ricorda nient'altro del suo passato né di come è arrivata lì dentro. L'unico indizio che hanno si trova nella sua borsa: qualche migliaio di dollari ed un misterioso cubo azzurro cui manca la chiave d'apertura. Betty decide di aiutare Rita nello scoprire il suo passato, ed entrambe si improvvisano detective. Il loro rapporto col tempo si fa sempre più coinvolgente e Betty pare provare, inspiegabilmente, sentimenti più affettuosi nei confronti di Rita che, di conto, ricambia senza remore. Le indagini delle due diventano sempre più misteriose con la comparsa di un giovane regista, ed il loro rapporto si incrina quando Betty incomincia ad essere gelosa della propria compagna. Tutto pare prendere una strana piega quando nel bel mezzo della notte Rita incomincia a pronunciare il nome di un misterioso locale notturno, il Silencio. Lì le due protagoniste avranno una rivelazione sconvolgente che cambierà i loro ruoli e le loro azioni sino a portarle alla sconvolgente verità custodita all'interno del misterioso cubo azzurro.

Non è un caso che Lynch inizi questo film inseguendo la scia luminosa di una macchina che sfila lungo una strada perduta nel buio (o forse ritrovata?). *Mulhooland Drive* è, infatti, il proseguimento naturale della poetica sempre più radicale del regista (palesata in *Lost Hiway*), per niente accondiscendente nei confronti dello spettatore che, anche ora, è privato di un qualsiasi punto d'appoggio esplicativo. Non esiste spiegazione deduttiva in tutto il film che possa tranquillizzarne la propria psiche o che possa dare un barlume di sicurezza. Lynch, che di questo film è anche autore "ad una sola voce" della sceneggiatura, sembra usare questi stratagemmi in maniera furbesca (come i finali dei film di Shyamalan) in modo da nascondere l'insipidezza della storia. A tratti, infatti, può addirittura irritare dato che alla fine del film non tutto viene spiegato chiaramente. Niente di più sbagliato. Perché l'obiettivo di Lynch non è quello di dare una risposta, ma di fornirne diverse. Tutto sta alla fantasia dello spettatore e al significato che questo deciderà di tirare fuori dall'enigmatico cubo del film (basta trovare una chiave per dischiuderne il mistero). La risposta sta negli occhi di chi guarda. Ma è quella strana sensazione che si sente a pelle dopo la visione del film e che si trascina per qualche giorno dopo, la vera vittoria per Lynch (per fortuna sua) e per il cinema (per fortuna nostra). Aspettando che Lynch si decida a girare un horror puro, magari sceneggiato da quel geniaccio di Kiyoshi Kurosawa.

L'edizione nostrana rispecchia fedelmente le già ottime caratteristiche dell'edizione Regione 1. Si segnalano agli appassionati del mondo digitale alcuni accorgimenti voluti dallo stesso regista per questa edizione: l'alone posto strategicamente a livello pubico sulla bellissima Laura Elena Harring (per non farlo girare troppo su internet) e la mancanza dell'opzione selezione scena dal menu principale (un grande, qualcuno lo doveva pur fare).



Scheda artistica:

Regia
David Lynch
Sceneggiatura
David Lynch
Interpreti principali
Naomi Watts (Betty Elms/Diane Selwyn), Laura Elena Harring (Rita/Camilla Rhodes), Justin Theroux (Adam Kesher)
Prodotto da
Asymmetrical Productions, Le Studio Canal+

Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DTS 5.1), Ita (DD 5.1), Ing (DD 5.1)
Sottotitoli	Ita, Ing
Contenuti speciali	Dietro le quinte, premiazione Cannes, interviste
Supporto	DVD 9
Distribuito da	01 Distribution
Anno produzione	2002
Prezzo consigliato	€21

>>incoming

MOVIE*news*

Come proseguono i progetti cinematografici del duo d'acciaio Twentieth Century Fox e Marvel Entertainment? Dando un'occhiata alle news che appaiono su internet e soprattutto ammirando le foto tratte dai set, si direbbe che vanno a gonfie vele. Il film più atteso è sicuramente il sequel dei mutanti più amati della Marvel con il loro **X-men 2**, ancora diretto da Bryan Singer e sceneggiato dal David Hayter (squadra vincente non si cambia). L'uscita è prevista tra il mese di maggio e giugno del prossimo anno. La storia riprende la crescente conflittualità delle due razze umanoidi inasprendo, questa volta, le conseguenze deleterie. Il tentativo di omicidio del presidente McKenna da parte di un mutante oltranzista dà il via libera alle operazioni di epurazione dei mutanti del generale William Stryker, un fanatico anti mutante. Epurazione che comincia, naturalmente, dalla scuola del prof. Xavier. Mentre alcuni giovani allievi vengono catturati dall'esercito, il team base con l'aiuto dello stesso Magneto (uniti contro lo stesso nemico), cercheranno di svelare il complotto del caso. In questo ennesimo episodio Wolverine scoprirà di più del suo passato e del misterioso progetto Weapon X, legato stranamente alla figura di Stryker. Nuovi personaggi, provenienti dal cult comic, si aggiungeranno alla squadra vincente del primo capitolo. Tra questi il mitico Nightcrawler interpretato da Alan Cumming e la controparte femminile di Wolverine, Lady Deathstrike, interpretata dalla bellissima Kelly Hu (*Il re Scorpione* ma, ben prima, la tenera Kaori pubblicitaria di un famoso formaggio nostrano).

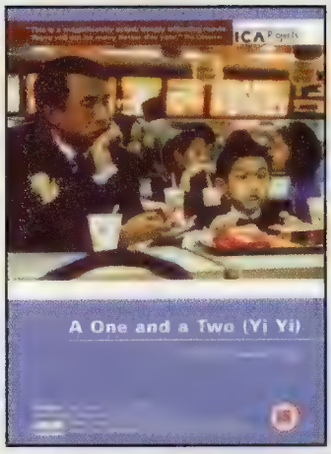
Buone nuove arrivano anche dal set di **Daredevil** diretto da Mark Steven Johnson. Il film è ormai entrato in fase di post produzione e vedrà la luce sul grande schermo probabilmente verso aprile. La nemesi dell'uomo senza paura, Bullseye, sarà interpretato dall'irlandese emergente Colin Farrell (*Tigerland*, *Minority Report*) mentre Elektra sarà interpretata dalla bellissima Jennifer Garner.

A One and a Two

(*Yi yi*, TW-JP 2000)

NJ è un uomo preoccupato: mentre la società per cui lavora sta rischiando di fallire a causa di una grave crisi economica, la sua famiglia viene intimamente colpita dall'aggravarsi della salute della cognata, epicentro morale del nucleo familiare, caduta in coma dopo un attacco di cuore. L'anziana signora giace incosciente sul letto della propria camera, mentre i componenti della famiglia, una alla volta, le si avvicinano per parlargli, per tenergli compagnia sperando nel suo risveglio. La moglie di NJ, Min-Min, non riesce a sopportare la possibile perdita della madre e, per evitare di cadere in una crisi esistenziale, cerca di ritrovare la fede in se stessa e nella vita rifugiandosi in una comunità religiosa. Sua figlia, invece, è tormentata dal pensiero di essere stata lei, involontariamente, la causa di quella tragedia e prega la nonna di risvegliarsi al più presto ora che, sconvolta sentimentalmente dal primo amore, ha bisogno tremendamente di lei e dei suoi consigli. Il figlio più piccolo, Yang-Yang, viene continuamente sfottuto a scuola dalle ragazzine più grandi mentre, con una macchina fotografica, si aggira per i corridoi scattando fotografie a soggetti alquanto bizzarri: le nuche delle persone o le mosche per aria. Intanto NJ incontra fortuitamente il suo primo vero amore, lasciato senza alcun preciso motivo trent'anni prima e, si chiede, se la scelta presa un tempo sia stata quella giusta.

Nella Taipei dei giorni nostri, stella brillante del nuovo firmamento commerciale- economico e culturale del sud est asiatico, il regista Edward Yang ci accompagna per le strade della sua città per raccontarci una storia polifonica, seguita con discrezione e compassione. Tanti personaggi fisicamente vicini (abitano nello stesso appartamento) ma nello stesso tempo soli (l'uno dall'altro lontani allorquando affrontano i momenti più delicati della loro vita), vengono ripresi dal regista nel loro vagare in una metropoli ormai disumanizzata dal boom economico e dalla vita frenetica. Un film dalla lunga durata (quasi tre ore) che sconvolge per l'efficacia e la naturalezza con cui vengono affrontati temi così universali come l'amore ("adulto" e "neonato"), la morte, il senso della vita. Edward Yang, con un passato da programmatore software negli Stati Uniti, torna nella metà degli anni ottanta nella sua terra madre per incominciare una invidiabile carriera da cineasta in compagnia di maestri come Hou Hsiao-heien (*Millenium Mambo*) e Tsai Ming-liang (*Che ora è laggiù?*), tutti capaci di ritrarre con efficacia l'uomo ed i suoi cambiamenti nel tempo oltre che l'evoluzioni della società contemporanea.



Scheda artistica:

Regia
Edward Yang
Sceneggiatura
Edward Yang
Interpreti principali
Nien-Jen Wu (N.J), Elaine Jin (Min Min), Jonathan Chang (Yang-Yang)
Prodotto da
AtomFilms, Omega Project

Scheda tecnica

Formato schermo	1.66:1 anamorfico
Formati sonori	Traccia originale (DD 2.0)
Sottotitoli	Ing
Contenuti speciali	Trailer, commento del regista
Supporto	DVD 9
Distribuito da	ICA Projects
Anno produzione	2002
Prezzo consigliato	£15

La ICA Projects ci propone un DVD (Regione 2 inglese) dalle buone caratteristiche audiovideo, acquisto obbligato in alternativa della deludente edizione americana. Il commento audio, anche se costellato ogni tanto da silenzi comunque consoni all'indole del regista, risulta molto interessante. Unico neo sono i sottotitoli: un po' troppo piccoli per essere letti con agio.

Neon Genesis Evangelion. Genesis 1:0

(*Shin seiki evangelion*, JP-USA 1995)

Dopo un'estenuante attesa, complice anche il profondo rinnovamento che serpeggia in Dynamic Italia, il primo, agognato, DVD di *Neon Genesis Evangelion* (titolo originale *Shin Seiki Evangelion*) arriva finalmente sugli scaffali dei negozi.

2015 D.C., la città di Neo Tokio 3 è attaccata da un essere gigantesco che sembra invulnerabile a tutte le armi in dotazione all'esercito, rimpiazzato subito dopo dall'agenzia speciale Nerv, il cui comandante, Gendo Ikari, sembrava sapere della venuta di questa mostruosità, denominata Angelo. Contemporaneamente, l'introverso quattordicenne Shinji Ikari, arriva in città accompagnato da Misato Katsuragi (dal secondo episodio, di sua spontanea volontà, coinquilina) su preciso "invito" del padre, per diventare, a sua insaputa, il pilota designato dell'unità Evangelion 01, prima delle "unità umanoidi multifunzione" che la Nerv, per mano della dottoressa Ritsuko Akagi (e non solo….) ha creato per rispondere agli attacchi degli Angeli.

La saga consta di 26 emozionanti episodi, alcuni impregnati d'azione (con alcuni dei combattimenti più belli mai visti in un anime di robottoni), altri molto più introspettivi. Avvicinarsi ad Evangelion con in mente i canoni di un anime robotico è sbagliato, dato che l'opera di Gainax (gli stessi autori dei bellissimi, tra gli altri, Top O' Nerae! Gunbuster e Fushigi No Umi No Nadia) è un misto di robotica, misteri, commedia, horror e quant'altro, senza contare l'eccessiva violenza del sedicesimo, diciottesimo e diciannovesimo episodio, criticati aspramente perfino in Giappone (non a caso il DVD oppone un divieto ai minori di 14 anni). L'edizione italiana di *Evangelion* (serializzata in ben 5 anni e trasmessa da settembre 2001 su MTV) verrà riversata in 7 dischi (anche se si vocifera di una riduzione a soli 5 DVD), il primo dei quali contenente le vicende sino al quarto episodio. La qualità video di questo DVD è ottima, anche se in molti si sono lamentati del formato in 4:3 (comunque il formato originale della serie) e di alcuni sobbalzi occorrenti saltuariamente. La codifica audio in Dolby Surround per le 2 tracce presenti (italiano e giapponese, scomparse le tracce in francese e spagnolo annunciate mesi fa) è efficace e ben implementata, soprattutto durante i combattimenti, mentre il nuovo mixage audio della traccia italiana ha variato lo stacco temporale tra un paio di frasi (leggasi urla). I menu scarnissimi (scritte nere su sfondo bianco) sono gli stessi dell'edizione giapponese, gli extra constano nella presenza della versione originale e di quella senza cartelli della (fantastica e, al contempo, rivelatrice) sigla iniziale "Zankoku Na Tenshi No These" e della ending "Fly Me To The Moon", riproposta in più versioni durante la durata della serie, nonché in 2 gallerie d'immagini dedicate alla pre- produzione della serie (una per i personaggi, una per gli Eva, i meccanismi e via dicendo). Del tutto assenti le annunciate schede descrittive dei personaggi, gli "extra esclusivi", il classico booklet annesso ad ogni DVD Dynamic, l'Encyclopedia (un libricino pieno zeppo d'informazioni e curiosità) ed un qualsivoglia gadget, altresì presente in ogni videocassetta di *Evangelion*.

In definitiva, sebbene non esattamente all'altezza di quanto sperato (ed annunciato), inizia la serializzazione in DVD di *Neon Genesis Evangelion*, con un primo DVD tutto sommato convincente (comunque indispensabile per ogni fan della serie), e con la speranza che Dynamic Italia si faccia perdonare con le successive uscite, in primis senza dilazionarle troppo nel tempo, come già successo con la serie in VHS che ha fatto registrare attese nell'ordine di 6 mesi fra una release e la successiva.

Stefano Russo

Scheda artistica:

Regia
Hideaki Anno
Sceneggiatura
Hideaki Anno, Yoji Enokido
Interpreti principali
Daniele Raffaelli (Shinji Ikari), Massimo Corvo (Gendo Ikari), Stella Maria Musy (Misato Katsuragi)
Prodotto da
Gainax, NAS, TV Tokyo

Scheda tecnica

Formato schermo	1.33:1
Formati sonori	Ita (DD 2.0), Jap (DD 2.0)
Sottotitoli	Ita
Contenuti speciali	Gallery pre-produzione
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Dynamic Italia
Anno produzione	2002
Prezzo consigliato	€28

DVD*news*

E' uscito il 1 ottobre scorso il DVD di **Time Bandits**, anomalo film d'avventura diretto da Terry Gilliam (*L'esercito delle dodici scimmie*, *Brazil*) nel lontano 1981. Nel film, l'armadio del giovane protagonista Kevin diventava un passaggio spazio-temporale da cui uscivano dei nanerottoli-pirati, in fuga dal loro temibile padrone noto come l'Essere Supremo. Il nostro veniva costretto da queste strane creature ad affrontare al loro fianco incredibili avventure in cerca preziosi tesori, partendo dalla Francia di Napoleone, passando per i ponti del Titanic, sino ad arrivare, letteralmente, alla fine del mondo. Edito dalla Anchor Bay Entertainment d'Inghilterra (quindi Regione 2) il film vanta una edizione video rimasterizzata oltre che l'audio in versione DD5.1.
Tra gli extra si segnalano: l'intervista a Terry Gilliam e Michael Palin, il commento audio dei due sopra citati in compagnia di John Cleese (tutti ex Monty Python) ed alcune scene inedite. È molto probabile che, come per l'eccellente edizione di *Near Dark*, anche questa sarà purtroppo sprovvista di ogni genere di sottotitolo.

Per tutti gli amanti degli anime digitali - nonché mossi da un convinto senso di par condicio (poiché non esiste solo la Dynamic) - nella colonna a lato riportiamo indicativamente le prossime uscite della **Yamato Video**.

Uscite previste per il 24 novembre:
Lady Oscar DVD 7
Berserk DVD 2
Gaiking Memorial Box 1 (4 DVD)
Macross DVD 1
Burn-Up Excess DVD 3
Doki Doki - Exedes

Uscite previste per il 12 dicembre:
Videogirl Ai Memorial Box (2 DVD + CD)
Capitan Harlock DVD 5
Occhi di Gattto DVD 2
Il Grande Sogno di Maya DVD 2
Kujaku L' Esorcista DVD 2
Lady Oscar DVD 8
Lady Oscar Il Film
Lamù I Film Box Set 1 (Only You/Beatiful Dreamer/Remember My Love)

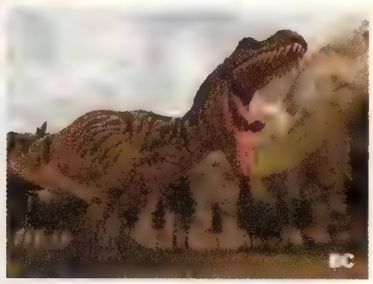
OuterWorlds

PC • Gamecube • Xbox • Handheld • Others

hanno collaborato: gianni**bredo** e simone**crosignani**

X02: Xbox e l'Europa: un anno dopo

Siviglia, 24 settembre. Undici mesi fa, in una sontuosa villa sulle colline di Cannes, Microsoft presentava alla stampa continentale la sua console. Oggi, in un parco a tema dedicato ai viaggi di Colombo, ricavato attorno ad un grande bacino d'acqua nella periferia della città spagnola, la casa di Redmond tira le somme del primo anno di vita della sua macchina e, soprattutto, rilancia la sfida a Sony per l'immediato futuro.



Sono le nove di sera: dopo aver gozzovigliato in un clima da Oktoberfest, aver messo a repentaglio le proprie coronarie sulle attrazioni del parco Isla Magica e la propria salute mentale con dei difficilissimi giochini da luna park (in palio l'ambito Controller S), i giornalisti presenti affollano la grande arena al centro del parco, mentre una voce registrata continua a ripetere che la presentazione sta per avere inizio. Poi, all'improvviso, luci al laser fendono la notte andalusa. Zampilli d'acqua danzano a ritmo di musica nel lago antistante, per poi formare una parete liquida sulla quale viene proiettato il celebre spot "Life is short: play more". Fuochi d'artificio, applausi. Un trionfante Sandy Duncan esalta l'importanza di Xbox nel panorama videoludico attuale, grazie soprattutto al vasto portfolio di giochi in sviluppo. Senza snocciolare ovviamente alcun dato numerico, puntualizza raggiante che *"Xbox è la seconda console in Francia e Germania"*. Segue una rapida elencazione dei premi ricevuti per l'hardware della macchina e dei titoli più importanti presentati in questa due giorni a Siviglia. Nel suo intervento viene adoperata più volte l'espressione "Xbox difference". Sorrisi in platea. Il tempo di profetizzare che il prossimo sarà un "green Christmas" e la parola passa a Ed Fries, la cui dissertazione sull'importanza di questo momento per la storia dei videogame ("una nuova golden age"), viene interrotto, tra l'ilarità generale, dalla proiezione sugli schermi delle foto del figlioletto. L'onnipresente Peter Molyneux mostra quindi l'ennesimo filmato di **Fable** (ex-Project Ego), spiegando ancora una volta le peculiarità del gioco (sei un eroe ma fai quel che ti pare), e spende due parole sull'altro gioco in sviluppo, **BC**.

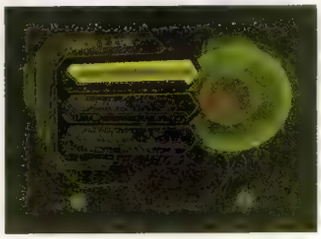
J Allard e Michael Cassius si alternano quindi sul palco per svelare i dettagli di Xbox Live (vedi box). La necessità della banda larga viene spiegata con l'importanza data alla comunicazione vocale. Allard precisa al riguardo come solo **SOCOM**, tra i titoli per l'online gaming in casa Sony, disponga di tale feature, supportata invece da tutti i giochi per Xbox fruibili in Rete. Il tempo passa, e tra le specifiche del progetto Live e l'epifania del Controller S (disponibile da novembre a € 39.99), non sembra esservi traccia dell'annuncio che tutti attendono: l'ufficializzazione dell'acquisto di Rare. Poi Fries riprende la parola e dal suo incipit tutti i presenti capiscono che è arrivato il momento: *"Sapete? Nelle ultime settimane sono circolate molte voci inerenti acquisizioni di software house o team di sviluppo - attacca con tono da smentita d'ufficio. Microsoft compra Vivendi, Microsoft compra Sega. Qual era l'ultima? Ah sì, Microsoft compra Rare… Bé, che volete che vi dica? È vero!"*. Applausi a scena aperta e filmato in cui Banjo e Joanna Dark scolpiscono sul logo Rare quello di Xbox. Segue un filmato di **Kameo: Elements of Power**, primo gioco sviluppato per la console di X griffata da Rare. Delle tigri ballano l'aka neozelandese, una fatina si muove in scenari dettagliatissimi, evocando enormi creature. L'acquisizione di Rare, per la cronaca, è avvenuta per una somma pari a poco più di 300 milioni di dollari (e non 375, come sembrava in un primo momento).

The Xbox Difference?

Passando ai giochi, diamo inizio alla nostra rapida (e, per esigenze di spazio, sommaria) carrellata di titoli partendo da quelli sviluppati in house da Microsoft. Pompatissimo dai PR presenti, **Sudeki** è un'interessante action-RPG in cui si controllano contemporaneamente due personaggi. Spettacolari incantesimi e combattimenti a fil di spada ed un interessante character design (di chiara derivazione nipponica) sono i suoi punti di forza. Rimangono da verificare la varietà di situazioni e antagonisti, e da migliorare il frame rate (al momento ancora instabile). Carino nelle animazioni e nel look, ma non particolarmente esaltante, **Blinx** è stato un po' messo in ombra dall'altro platform Microsoft **Tork** (vedi anteprima). Estrema delusione per il picchiaduro **Kakuto Chojin** (animazioni ridicole, scarso numero di mosse, scenari spo-

XBox Live

La campagna di conquista dell'online gaming europeo da parte di Microsoft, identificata dal progetto Xbox Live, si articola in più fasi distinte. Dal 30 ottobre al 29 novembre 2002 avrà luogo il Consumer Beta Test, riservato a 3.000 giocatori di Gran Bretagna, Francia e Germania. Dal 30 novembre (e fino al 13 marzo del 2003) partirà invece l'Xbox Live Test Drive. L'accesso sarà libero per ogni possessore di Xbox e connessione broadband nei tre paesi menzionati. Dal 14 marzo, infine, ad un anno esatto dal lancio europeo, i giocatori di otto paesi (Italia compresa) potranno acquistare al prezzo di €59.99 lo Starter Pack. Tale pacchetto include il Communicator (l'auricolare/microfono per la comunicazione vocale), un abbonamento di 12 mesi al servizio Xbox Live e le versioni dedicate di **MotoGP** e **Whacked!**. Sin da novembre saranno comunque disponibili diversi titoli che supporteranno il gioco online, come **Mech Assault** e **Unreal Championship** di Infogrames. Per gestire il servizio sono in corso di allestimento quattro centri dati (Seattle e Tukwila, Washington, Tokyo e Londra). Oltre 250 server per una potenza di calcolo, secondo Allard, pari a 950 Teraflops.

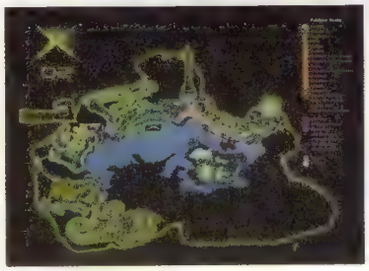


gli...), mentre sembra davvero promettente **Brute Force**, sempre più simile, ed è indubbiamente un complimento, ad un **Halo** in terza persona.

Detto dello spettacolare **Panzer Dragoon Orta**, stella dello spazio dedicato a Sega per il resto occupato da alcuni titoli già in commercio e dal nuovo – si fa per dire – **House of the Dead**, passiamo a Konami. **Metal Gear Solid 2 Substance** si conferma sotto il profilo tecnico un pedissequo porting della versione PS2. Le nuove missioni e la possibilità di rigiocare alla guida di Snake la sezione Plant non sembrano aver suscitato particolare interesse tra i presenti. La versione pressoché definitiva di **Colin McRae 3** denunciava un sistema di controllo perfezionato ed una grafica curata per quanto riguarda le vetture ma estremamente povera per gli scenari. Lo stand Capcom era ovviamente incentrato su **Steel Battalion**. Le varie postazioni di gioco, una delle quali dotata di schermo gigante, erano perennemente occupate da giornalisti in preda all'esaltazione più totale. Caotico e difficile, ma innegabilmente affascinante, il mech-simulator Capcom è del resto un sogno diventato realtà per una generazione cresciuta a pane e robottoni. Bellissime le tante chicche stanziate sull'enorme controller dedicato, come il tasto eject coperto da uno sportellino trasparente o la lunga sequenza di tasti da pigiare e levette da azionare per far muovere il gigante metallico.

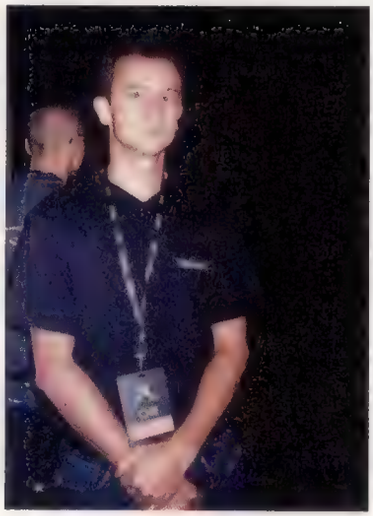
In casa Ubi Soft **Splinter Cell** ha dimostrato notevoli spunti originali, presentandosi come uno stealth game maggiormente votato all'azione rispetto al capostipite konamiano. Grafica sontuosa e notevole eterogeneità delle situazioni ludiche per un gioco dalle indubbie potenzialità. Da limare, al momento, solo alcune animazioni.

Electronic Arts presentava una ricca line-up di titoli, da **Medal of Honor** (grafica inferiore alla versione PC, ma sistema di controllo ben congegnato) al mediocre **Need for Speed: Hot Pursuit 2**, passando per il discreto **007 Nightfire**. Piacevoli invece le innovazioni apportate a **FIFA 2003**, segno di una lenta ma inesorabile evoluzione verso un gioco maggiormente simulativo. Buona l'impostazione di gioco, migliorate le animazioni ed eliminate le ridicole scie colorate della versione **2002**, il nuovo **FIFA** consente - finalmente - di dosare in maniera adeguata traversoni, lanci e perfino filtranti. Da rivedere alcune animazioni (specie il cambio di direzione in corsa) e le proporzioni di molti giocatori, ora sin troppo brevilinei. Per il resto, nel marasma di titoli proposti dalle altre case, un velo pietoso va calato sul genere picchiaduro: alla già menzionata mediocrità di **Kabuto Chojin** vanno infatti sommati lo squallore di **X-Men: Next Dimension** e del nuovo **Mortal Kombat**. Tra i tanti driving game sono invece degni di menzione due giochi monomarca, **Lamborghini** di Rage e **World Racing** di TDK (nel quale si guidano solo Mercedes), entrambi contrassegnati da un approccio decisamente simulativo.



Grégoire Gobbi: l'anima francofona di **Splinter Cell**

Lo stand Ubi Soft all'X02 è affollato all'inverosimile. In una manciata di metri quadrati sono stipate decine di giornalisti e la troupe di un'emittente televisiva tedesca. L'oggetto dell'interesse di tutti è ovviamente il promettente stealth game **Splinter Cell**. E mentre su uno schermo gigante il protagonista del gioco, Sam Fisher, si arrampica lungo dei tubi adoperando il suo visore termico alla *Predator*, **Super Console** scambia due chiacchiere con il Vice Presidente Esecutivo di Ubi Soft Montreal, Grégoire Gobbi. Malcelato accento francese, cognome da tifoso della Juventus (i suoi nonni erano italiani) e grande sorriso stampato sul volto a dispetto della stanchezza, Grégoire ci spiega perché **Splinter Cell** sarà un titolo imperdibile.



Super Console: Cosa aggiungerà *Splinter Cell* al genere stealth game? In cosa si distingue il vostro gioco dalla concorrenza?
Grégoire Gobbi: Ci sono diverse cose che rendono **Splinter Cell** speciale. Una è il sistema di illuminazione. Non solo perché la luce cade su ciascun oggetto e personaggio proiettando l'ombra al suolo, ma perché ogni fonte di luce è dinamica. Si tratta di un sistema molto realistico e naturale che si rivela importante in uno stealth game. Puoi sparare ad una fonte di luce per nasconderti nell'oscurità, o puoi accendere una lampadina per distrarre il nemico. La seconda cosa che rende speciale **Splinter Cell** sono le tante azioni diverse che può compiere Sam Fisher. Può riparare degli oggetti, ad esempio, o esibirsi in spettacolari calci volanti alla Jean Claude Van Damme. È il giocatore a decidere in che modo farsi strada all'interno di livelli ed edifici. La terza cosa sono i tanti gadget che il protagonista può adoperare. Il bello è che non si tratta di oggetti fantascientifici, perché stiamo parlando di un gioco ispirato ai racconti di Tom Clancy, ed i romanzi di Tom Clancy sono ambientati tutti in un futuro molto prossimo. Si tratta di gadget che esistono realmente o che lo saranno tra un paio d'anni, perché al momento in sviluppo nei laboratori di ricerca militari.

SC: Quanto è importante avere un nome come quello di Tom Clancy alle spalle quando si sviluppa un videogioco?
GG: È molto importante, e non solo per quanto riguarda il marketing. Clancy ha creato un proprio universo e per noi è molto interessante sviluppare un gioco al suo interno, visto che si tratta di un universo realistico e retto da una situazione geopolitica assolutamente verosimile. E questo facilita l'immersione nel gioco. In **Splinter Cell** il giocatore interpreta un agente sul campo, un esperto in missioni ombra chiamato Sam Fisher, e le situazioni sono sempre molto credibili. Non è un qualcosa alla "vai, Rambo!": la sensazione di gioco offerta è molto realistica. Il giocatore si sentirà davvero nei panni di Sam Fisher.

SC: È difficile, nell'industria odierna, creare un personaggio che sia per l'appunto credibile ma anche "cool"? Dopo tutto il titolo più importante di questo genere ha un protagonista, Solid Snake, decisamente molto carismatico...
GG: Metal Gear Solid è un gioco molto meno realistico. Si tratta di un approccio del tutto differente, che ovviamente noi rispettiamo. La nostra priorità era però quella di creare un titolo verosimile. Se il gioco è abbastanza credibile ed il senso d'immersione è alto, non fa nulla se il personaggio non è molto cool. Ci siamo concessi solo qualche eccezione a questa regola: i calci alla Van Damme di cui parlavamo prima, in effetti, sono decisamente cool...

SC: Perché l'esclusiva (seppure temporanea) Xbox?
GG: Perché la potenza della macchina ti permette di fare tutto quel che vuoi. Il nostro sistema d'illuminazione, ad esempio, è qualcosa che l'hardware di Xbox gestisce molto bene. Si tratta di una piattaforma molto potente per la quale è facile sviluppare. Quando vuoi esplorare nuove strade e non limitarti ad imitare quanto fatto in precedenza, devi rivolgerti alla migliore tecnologia sul mercato. E questo, oggi, significa rivolgersi ad Xbox.

SC: Differenze tra la versione Xbox e quella PC?
GG: La versione PC sarà abbastanza simile, tranne ovviamente per il sistema di controllo, che sarà impostato sull'abbinamento tastiera-mouse. È qualcosa di molto simile a quello visto in **Max Payne**. I giocatori che hanno avuto modo di provarlo all'ECTS l'hanno comunque trovato un sistema molto immediato. Altre differenze? I giochi per PC li giochi su una scrivania, quelli per console in salotto. Ed io preferisco giocare in salotto! *[ride]*

SC: Avete in programma per il futuro altri titoli ispirati alle opere di Clancy?
GG: Per quanto riguarda la nostra sezione di Montreal, stiamo studiando a quale progetto dedicarci dopo **Splinter Cell**. Ci piacerebbe sfruttare il multiplayer per uno stealth game. Abbiamo sicuramente in mente di creare qualcosa per Xbox Live... ma questo è tutto quello che posso dirvi per ora.

SC: Parlando di Xbox Live, credi davvero che riuscirà ad aggiungere una nuova dimensione al videogaming su console?
GG: Assolutamente sì. La banda larga, in particolare, consentirà esperienze in multiplayer davvero

eccezionali. Le console rappresentano il futuro del gioco online, anche perché il loro prezzo è decisamente più abbordabile di quello di un computer. Si potranno scaricare nuovi contenuti ed estensioni per i giochi, e magari un giorno anche noleggiare online un videogame. Mi piace molto l'idea di un contatto non mediato tra il giocatore ed il publisher, la possibilità di creare una vera "community".

SC: Hai avuto il tempo di provare qualche titolo presentato qui dalle altre software house?
GG: Purtroppo no! Credo comunque che si tratti di una gamma di giochi molto vasta. Di una line-up davvero interessante: tanti titoli e molta roba nuova.

SC: Chiudiamo con una questione che riguarda da vicino noi giocatori europei. Troppo spesso tra la versione americana di un titolo e la sua release nel Vecchio Continente passano dei mesi. Quale sarà la vostra politica in questo senso?
GG: Per quanto riguarda i nostri giochi si tratterà di differenze nell'ordine di pochi giorni. Ovviamente per questioni di marketing più che per problemi legati alla conversione per il mercato PAL. Diciamo che la versione europea sarà nei negozi cinque giorni dopo quella americana.

Tork

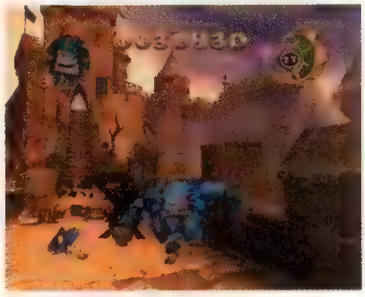
Publisher: Microsoft **Sviluppatore:** Tiwak **Data d'uscita:** Primavera 2003

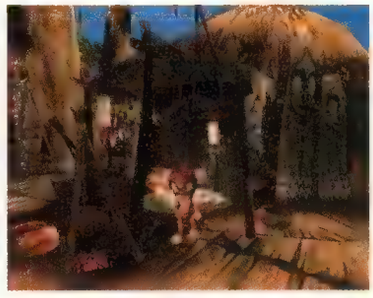
Iscritte tra quelle del pessimo **Kabuto Chojin** e del ben poco originale **Midtown Madness 3** ("Ma è **Wreckless 2**?", si chiedeva a ragione un giornalista spagnolo alle nostre spalle), le due postazioni di gioco dedicate a **Tork** erano fra le più gettonate nello spazio dell'X02 dedicato ai titoli Microsoft.

Sviluppato dalla francese Tiwak, software house di Montpellier fondata nell'agosto del 2000 da ex-programmatori Ubi Soft già artefici dei primi due **Rayman**, **Tork** è un platform di stampo classico. Il suo protagonista eponimo è una sorta di super-eroe ante-litteram, un ragazzino delle caverne dalle mani enormi e dal capo ricoperto da una maschera munita di corna, impegnato nell'ardimentoso cimento di trovare il padre rapito dagli Evil Warrior. Impresa che lo porterà ad attraversare varie ere, dalla preistoria al medioevo, dal presente ad un remoto futuro. Armato delle sue bolas, il nostro minuto eroe dovrà ovviamente farsi largo attraverso stuoli di antagonisti, superare le insidie del percorso e ricondurre a più benevoli propositi enormi boss di fine livello. Nulla che non si sia già visto in centinaia di altri platform, direte voi. Ma a tali premesse, indubbiamente ben poco originali, l'opera di Tiwak affianca alcune trovate piacevoli ed una notevole realizzazione tecnica. Per quanto concerne il primo aspetto vanno innanzitutto menzionate le capacità trasformistiche del piccolo protagonista. Raccogliendo apposite icone si va a riempire una barra, una volta colma la quale si può far mutare Tork in uno dei tre "Inner Animal Spirit": un nerboruto yeti dal pelo blu (il cui aspetto ricorda vagamente quello di Sully del cartoon Pixar "Monsters & Co."), un armadillo ed uno scoiattolo volante. La trasformazione non ha ovviamente una funzione meramente estetica, ma consente di sfruttare le differenti abilità a disposizione di ciascuna forma per facilitare il cammino di Tork in determinati frangenti, consentirgli di raggiungere zone altrimenti inaccessibili e facilitare l'eliminazione di nemici particolarmente coriacei. Lo yeti dispone infatti di una notevole forza bruta, utile per demolire pareti rocciose che ostacolino il cammino e per affrontare i boss di fine livello. L'armadillo, dal canto suo, gode di una corazza che funge da scudo pressoché impenetrabile e può sfruttare un particolare attacco roteante (detto "palla di cannone"). Lo scoiattolo volante, infine, fa fede al proprio nome planando al di sopra di burroni e pendii, e prestandosi ad attacchi a sorpresa dall'alto. Ciascuno dei tre spiriti dispone inoltre di un attacco speciale, una sorta di smart bomb attivabile a piacimento. La gestione dell'energia necessaria alla trasformazione è demandata interamente al giocatore: una volta esaurito il compito per il quale si era attivata la mutazione, si può invertire il processo tramite una doppia pressione del medesimo tasto, in modo da conservare la porzione dell'apposita barra restante per altre evenienze.

Dicevamo prima dei meriti ascrivibili a **Tork** anche sotto il profilo della realizzazione tecnica. Nonostante il gioco sia ben lungi dal suo completamento (l'uscita è prevista solo per la primavera del 2003), i due livelli giocabili all'X02, preistoria e medioevo, denotavano un'estrema pulizia grafica ed una cura maniacale per i dettagli. Gli scenari, sufficientemente complessi sotto il profilo poligonale ed impreziositi da texture di ottima fattura e dai colori brillanti, sono interessati da continue trasformazioni (valanghe piuttosto che terremoti, geyser e crolli), ed attraversati da orde di nemici dalle dimensioni spesso ragguardevoli: spassosi i triceratopi che si abbattono su un fianco una volta colpiti, altrettanto riusciti nel character design i grotteschi cavalieri nei quali ci si imbatte nel secondo mondo. Gli effetti di luce si sprecano, mentre altrettanto degne di plauso sono la realizzazione degli specchi d'acqua e le animazioni. L'unico elemento che risulta ancora bisognoso di un bel po' di lavoro è il bilanciamento del livello di difficoltà. Nel corso del test è capitato infatti più volte di veder il protagonista soccombere dinnanzi ad insulsi nemici "standard" per poi, paradossalmente, atterrare un boss di fine livello in una manciata di secondi. Alla vista del nostro yeti che si sbarazzava del minaccioso boss dell'era preistorico in tempo da primato, in effetti, il premuroso addetto stampa Microsoft che ci illustrava le caratteristiche del gioco si è affrettato a precisare che "il livello di difficoltà di questa versione non è quello definitivo". Sospiro di sollievo collettivo trai presenti.

In conclusione, se è vero il vecchio adagio secondo il quale il buon giorno si vede dal mattino, **Tork** potrebbe presto aspirare al titolo di miglior platform per Xbox.





Buffy the Vampire Slayer

recensione

Publisher: Electronic Arts **Sviluppatore:** The Collective

Okay, lo ammettiamo. Le nostre aspettative nei confronti di questo titolo erano tutt'altro che rosee. Complici la pessima nomea dei tie-in e la mediocre versione provata all'X01 lo scorso anno (un vero e proprio campionario di bad clipping e pop-up), temevamo che **Buffy** fosse il solito prodotto "for fans only", un gioco tirato su alla meno peggio ad esclusivo uso e consumo dei fan del telefilm, ed in cui il maggior elemento di richiamo fosse la foto della bionda Sarah Michelle Gellar in copertina. Ed invece… Invece scopri che i ragazzi di The Collective sono stati in grado di confezionare un action adventure godibile e, incredibilmente, in grado di vantare anche un paio di spunti piuttosto originali.

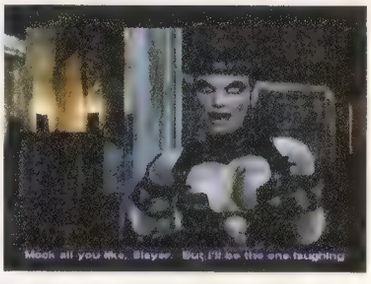
Impegnata nella sua interminabile lotta contro vampiri e creature della notte, Buffy deve attraversare tredici livelli straripanti di non-morti, scheletri, ragni famelici ed altre brutture assortite. I combattimenti rappresentano l'elemento portante del gioco, e si rendono vari e sempre spettacolari grazie al vasto set di mosse performabili dalla protagonista. Buffy può infatti lanciarsi in complesse combo di calci e pugni, scaraventare via i suoi nemici con una presa o eseguire degli attacchi speciali, che consumano parte dell'energia indicata da un'apposita barra (in seguito ripristinabile collezionando i globi di luce rilasciati dalle creature eliminate). Tali attacchi, contrassegnati da giochi di luce color porpora, vedono la biondina prodursi in calci volanti o sequenze di colpi degni del miglior film made in Honk Kong, impreziositi dall'immancabile effetto di rotazione della telecamera in slow motion alla *Matrix*. Ma per eliminare i vampiri non basta continuare a colpirli fino ad azzerare la loro energia vitale. È necessario piantare loro nel cuore un bel paletto di legno o, in alternativa, il manico di una delle tante armi improprie che Buffy può raccogliere lungo il percorso (mazze da baseball, scope, vanghe, etc.). Al riguardo è apprezzabile la scelta operata dagli sviluppatori: il giocatore è infatti libero di tentare sin da principio l'opera di impalamento. In questo modo, se aiutati da una buona tempistica, l'annichilimento del non-morto di turno è questione di una manciata di secondi. Il rovescio della medaglia? Un colpo andato a vuoto trasforma Buffy in un bersaglio inerme. Il fatto, inoltre, che una volta colpiti si perda il possesso dell'arma impugnata (spesso raccolta ed adoperata dagli stessi nemici), accresce ulteriormente lo spessore degli scontri, enfatizzati dal coinvolgimento di diversi elementi del fondale: casse, vetrine e sedie vanno meravigliosamente in frantumi sotto il peso dei corpi proiettati in aria dalla furia dello scontro.

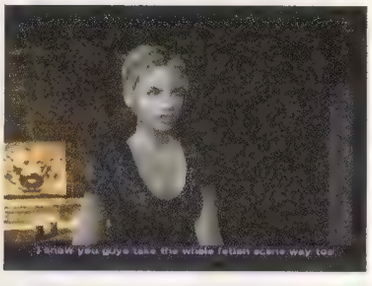
Messi da parte i combattimenti, la componente adventure del gioco si limita ad un banalissimo peregrinare lungo i livelli, trovando la chiave o l'interruttore utile ad aprire un'altra porzione dello stage. L'unico incentivo all'esplorazione è offerto dalla raccolta di elisir curativi e cristalli. Questi ultimi vanno consegnati all'amica di Buffy, Willow, durante le occasionali visite alla biblioteca. In tali frangenti Buffy riceve inoltre nuove armi speciali da Xander (una balestra munita di zoom piuttosto che un "liquidator" caricabile ad acqua santa o fuoco infernale) e può scambiare due chiacchiere con altri due protagonisti del serial, Cordelia ed il suo nume tutelare Giles, prodigo nello spiegarle nuove mosse e combo.

La realizzazione tecnica si mantiene su standard più che discreti. Riusciti il design dei personaggi (ottima la mimica facciale durante le sequenze d'intermezzo) e le animazioni, gradevoli gli effetti di luce ed alcuni tocchi di classe (i dardi scagliati con la balestra rimangono piantati nei corpi dei nemici), mentre risultano fastidiosi alcuni occasionali rallentamenti. Nulla di eclatante, comunque, specie se raffrontato al frame-rate ballerino di altri titoli per Xbox (chi ha detto **Enclave**?).

L'unica vera pecca di **Buffy**, in definitiva, è la longevità piuttosto ridotta: bastano una decina d'ore per portare a termine il gioco. Ciò nonostante, non possiamo che consigliarne l'acquisto a tutti coloro che siano alla ricerca di un titolo divertente e dall'impianto di gioco piacevole e ben strutturato. Consiglio evidentemente superfluo per i fan del telefilm i quali si saranno precipitati ad acquistare il gioco a scatola chiusa non appena informati della presenza nello stesso di Buffy in abiti da ragazza pon-pon…

Gianni Bredo

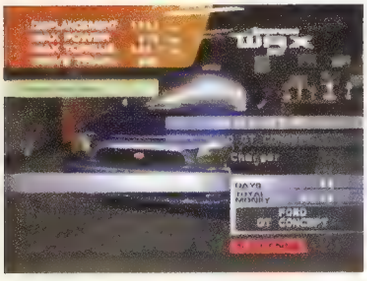


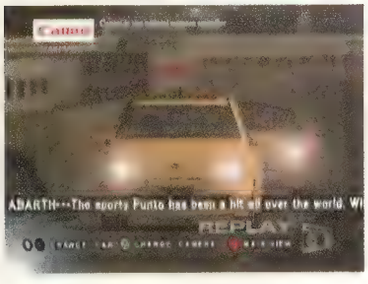


*Nella versione americana del gioco - testata da **SC** - le voci sono quelle dei protagonisti del telefilm. Eccezion fatta per quella di Buffy, visto che Sarah Michelle Gellar non si è resa disponibile per il doppiaggio.*

Sega GT 2002

Publisher: Sega **Sviluppatore:** Wow Entertainment





È possibile personalizzare il proprio garage acquistando targhe ed altri oggetti nel negozio dell'usato e scattando delle foto (che verranno appese alle pareti del locale) durante i replay delle corse.

Sfidare sul loro terreno i ragazzi di Polyphony Digital è cimento di proporzioni titaniche. Uno scontro (perso in partenza?) dal quale molti team di sviluppo sono usciti in passato con le ossa rotte. Ma coraggio e buona volontà non devono certo mancare a Wow Entertainment, software house che, a distanza di un paio d'anni dal precedente **Sega GT** per Dreamcast, torna a lanciare il suo guanto di sfida a sua maestà **Gran Turismo**, sfornando un driving game dal taglio ancora più simulativo rispetto al prequel.

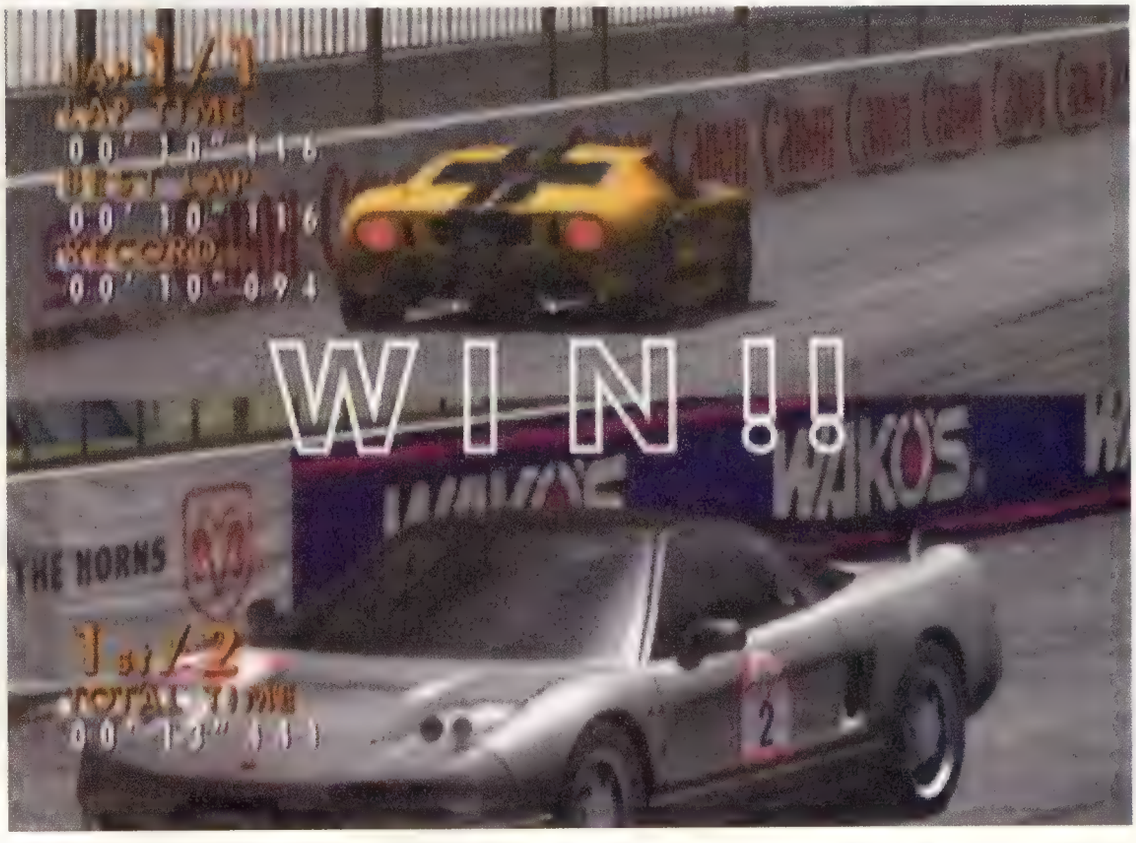
Le modalità di gioco offerte da **Sega GT 2002** sono molteplici: accanto alle convenzionali Time Attack e Quick Battle (gara singola), troviamo infatti il Chronicle ed il Sega GT 2002 Mode. Il Chronicle mode consiste in una serie di gare tra auto storiche. Al volante di gioielli del passato come una Alfa Romeo Giulia, dunque, si affrontano delle corse in successione, spendendo i punti guadagnati per upgradare il proprio veicolo. Il cuore del gioco è però rappresentato dalla modalità che reca il nome del gioco. Questa si articola lungo due diversi tipi di gare: quelle ufficiali e gli eventi. Le prime vengono sbloccate a gruppi, intervallati dalle prove per le patenti, e permettono di vincere pochi soldi ma di proseguire nella carriera. Le seconde, invece, servono proprio per raggranellare un po' di denaro e spaziano da competizioni monomarca a gare di accelerazione su rettilineo, da corse uno-contro-uno a quelle all'interno di circuiti ovali. Visto l'irrisorio ammontare di liquidi a disposizione del giocatore all'inizio, utile per l'acquisto solo di una lentissima Punto o di una 206, risulta indispensabile correre più e più volte questo tipo di eventi (alcuni dei quali vengono sbloccati solo in un secondo momento). Il rischio di annoiarsi è del resto scongiurato dalla crescente difficoltà di tali gare, sempre più impegnative (ma allo stesso tempo remunerative) man mano che trascorrono i giorni di gara indicati dal timer del gioco. Con il denaro vinto si possono acquistare vetture nuove o, scelta obbligata da principio, potenziare quella di cui si dispone allegerendone il peso e montandovi componenti più performanti. Per risparmiare è possibile rivolgersi anche al mercato delle parti meccaniche usate, ma il minor costo viene compensato da una maggiore probabilità di rottura di marmitte, sospensioni e quant'altro si vada a comprare di seconda mano. I soldi accumulati servono inoltre per la manutenzione dell'auto, visto che i pneumatici vanno sostituiti frequentemente per mantenerne affidabile la presa sulla strada e che altre parti, quali freni e sospensioni, sono soggette a logorio e devono essere riparate. Vanno inoltre pagate, alla fine di ogni gara, le riparazioni per i danni riportati. Pur non disponendo di alcun modello di danneggiamento delle carrozzerie, infatti, **Sega GT 2002** presenta su schermo una barra che va progressivamente a svuotarsi a seguito di urti e contatti. Maggiore sarà l'entità dei danni riportati, più alta sarà la somma decurtata dal premio in denaro per la gara. Un'introduzione certamente apprezzabile, che spinge il giocatore ad accantonare tecniche di guida da pirata della strada cui è solito indulgere in altri titoli, a cominciare proprio dai vari **Gran Turismo**. Messa da parte dunque la tentazione di appoggiarsi alle altre vetture in curva o di sfruttare i muretti che cingono un tornante per aggiustare in modo rapido ed indolore la traiettoria, chi impugna il pad è costretto a seguire uno stile di guida pulito e senza sbavature. Almeno finché la barra dei danni non si sia svuotata completamente…

Il sistema di guida adottato è sufficientemente verosimile, anche se tenendo attivati gli aiuti elettronici (sistema di controllo della trazione e sistema anti-spin) risulta troppo permissivo, rendendo molto semplice tenere in pista veri e propri mostri di potenza senza rischio alcuno di testacoda o sovrasterzo. La curva di difficoltà della modalità Sega GT 2002 sembra inoltre mal calibrata. Da principio ci si ritrova a barcamenarsi tra i pochi soldi a disposizione ed i termosifoni su quattro ruote acquistabili con essi. Una volta vinta qualche gara, però, si possono vendere i modelli ricevuti in premio (pompandone sempre e comunque adeguatamente il prezzo) ed investire su bolidi più potenti. Poi, ad un certo punto, si vince quel mostro di potenza che è la Ford GT, e con un minimo lavoro di upgrade si diventa praticamente imbattibili.

La gamma di vetture approntata da Wow Entertainment, seppur non vastissima, ha il pregio di includere un numero consistente di modelli europei, comprese alcune vecchie glorie del passato (imperdibile la 600 Berlina da corsa). I vari modelli vantano un livello di dettaglio eccellente, ed il loro aspetto è impreziosito dalla presenza del pilota nell'abitacolo e da un riuscito effetto di enviromental mapping sulle carrozzerie. Sempre in tema di "effetti speciali", sono apprezzabili il bagliore prodotto dalla luce del sole sul metallo delle auto e l'effetto di sfocatura dovuto al calore prodotto dai loro motori, apprezzabile soprattutto con la visuale in soggettiva. Molto meno entusiasmante, invece, l'offerta del gioco in quanto a piste. Poco meno di una decina di percorsi, ricavati da una manciata di scenari e per giunta non particolarmente esaltanti sotto il profilo grafico (pochi dettagli, alberi e pubblico di una piattezza oscena). Ottimi comunque il frame rate, virtualmente privo di rallentamenti, e la profondità di visuale, mentre risulta piuttosto anonima la colonna sonora: meglio metterla a tacere e gustarsi gli eccellenti campionamenti.

In conclusione, **Sega GT 2002** non riesce a rappresentare una valida alternativa al capolavoro Polyphony, nei confronti del quale rimane inferiore per varietà e spessore dell'offerta ludica, oltre che per verosimiglianza del sistema di guida. Ciò nonostante, il gioco di Wow Entertainment guadagna a buon diritto, e senza troppa fatica, il titolo di miglior racing game per Xbox. Il tutto, evidentemente, in attesa di **Racing Evoluzione** di Milestone…

Gianni Bredo



Quantum Redshift

recensione

Publisher: Microsoft **Sviluppatore:** Curly Monsters

Ammettetelo perdenti. Non riuscirete mai a mettere le vostre zampe sui comandi di una SPARC. E probabilmente, anche se ci riusciste, la fracassereste subito contro un muro." Una delle tante perle custodite dallo scanzonato manuale di **Quantum Redshift** che, a ben vedere, nasconde in effetti un fondo di verità. Già, perché guidare una SPARC (acronimo, a proposito, di Single Person Armed Racing Craft) è opera tutt'altro che semplice, considerata la velocità alla quale viaggiano tali navette nel nuovo racing game futuristico di Microsoft.

Senza neppure darsi il pensiero di differenziare più di tanto la propria offerta ludica dalla formula portata al successo dal capostipite del genere, l'immarcescibile **WipeOut** (nonostante gli ultimi, fiacchi, capitoli della saga si siano sforzati di dimostrarci il contrario), Curly Monsters ha confezionato un pedissequo clone del capolavoro Psygnosis: futuribili navette fluttuanti armate di tutto punto, pronte a darsi battaglia lungo percorsi tutti salti, loop e curve a gomito. Non brilla per particolare originalità, d'altronde, neppure la gamma di modalità messe a disposizione: corsa rapida, gara contro il tempo, multiplayer (da due a quattro giocatori) e torneo. Quest'ultima consta di cinque livelli di difficoltà crescente. Da principio sono disponibili solo quelli più bassi, Principianti e Dilettanti, ma imponendosi sugli avversari si sbloccano progressivamente anche gli altri, fino al dannatamente ostico Redshift. Ogni livello si compone a sua volta di un numero di gare maggiore rispetto al precedente e si chiude con un duello contro la propria nemesi. Tutti i personaggi del gioco, come ampiamente illustrato dal summenzionato manuale delirante (di una delle protagoniste ha modo di precisare che "era la donna che tutti i ragazzini volevano diventare e che tutti i ragazzini volevano… ehm… beh, avete capito"…), hanno infatti un acerrimo rivale che, una volta sconfitto nella sfida di cui sopra, va ad incrementare il novero di personaggi selezionabili. Un'idea tutto sommato carina (oltre che l'unico barlume di originalità ravvisabile in tutto il gioco): peccato solo che i battibecchi con la nemesi si limitino a scarne e brevissime sequenze pre-gara in real time, interpretate da personaggi avvolti in improbabili tutine da super-eroi e tanto brutti da sembrare modellati da un grafico 3D alle prime armi con Poser.

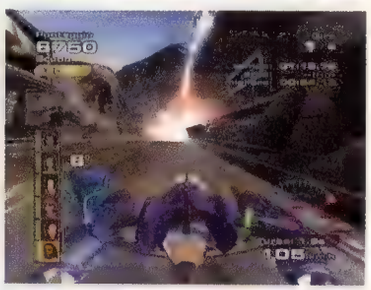
Una volta scesi in pista ed accesi i bruciatori della SPARC, la prima cosa che colpisce l'occhio è la notevole velocità delle navette e, incredibile ma vero, la fluidità con la quale Xbox gestisce il tutto. L'ampia presenza di dossi, gole, scorciatoie e persino corsi d'acqua ravviva inoltre le cose, rendendo le gare adeguatamente adrenaliniche. Il sistema di controllo adottato è piuttosto semplice: con il grilletto destro si accelera, con quello sinistro si frena, con uno dei quattro tasti colorati del pad si fa ricorso al turbo e con i restanti tre si azionano lo scudo e le armi. Ciascuna navetta è infatti munita di uno scudo energetico, di un'arma a ricerca di calore e di un'altra semplice, tutti attivabili solo dopo aver raccolto sul percorso il bonus del colore corrispondente. Una struttura che, a conti fatti, comporta un appiattimento sensibile della gamma di armamenti, visto che ciascun velivolo finisce praticamente col contare, se si eccettuano ininfluenti differenze estetiche, sulle stesse, elementari tipologie di strumenti di offesa. Dimenticate pure tranquillamente, in altre parole, terremoti e disintegratori di wipeoutiana memoria… Dopo ogni gara è comunque possibile upgradare lo scudo e le due armi. I soldi necessari per tale potenziamento vengono dispensati non solo in base al piazzamento ottenuto, ma anche sulla scorta dei danni inferti agli avversari (specie alla propria nemesi, all'uopo contrassegnata da un apposito indicatore durante la corsa), dei record del tracciato infranti e dei bonus raccolti. Suscettibile di upgrade è anche la durata del turbo, l'accelerazione extra cui si può far ricorso per un tot di secondi nell'arco ciascun giro.

La realizzazione tecnica di **Quantum Redshift** maschera abbastanza bene le proprie pecche (dal menzionato squallore dei personaggi allo scarso numero di poligoni impiegati per alcune ambientazioni), tenendo occupato l'occhio del giocatore con numerosi tocchi di classe. Le navette si tuffano sovente in fiumi e specchi d'acqua che intersecano i circuiti, e centinaia di goccioline d'acqua bagnano l'obiettivo della telecamera virtuale. Si utilizza il turbo, ed un effetto di blur avvolge l'intero scenario, dando idea della velocità smodata raggiunta dalla SPARC. Buoni anche gli effetti di luce: abbondante il ricorso al lens flare, apprezzabile la realizzazione delle scie luminose di missili e navette. Piuttosto varie, infine, le location dei vari percorsi: si passa dalle sabbie del deserto egiziano alle desolate steppe siberiane, da fantascientifiche metropoli nipponiche ad un atollo del Pacifico.

Sul fronte del sonoro il Dolby Digital 5.1 garantisce sufficiente tridimensionalità agli effetti, ma il soundtrack (opera di Junkie XL) non è decisamente all'altezza. Meglio sfruttare la possibilità di personalizzazione della colonna sonora e spararsi qualche brano ben più galvanizzante (qualcosa del tipo, che so… Firestarter dei Prodigy?).

Tirando le somme, siamo in presenza di un titolo senz'altro divertente, notevolmente veloce e tecnicamente valido. Una longevità non eccelsa, una gestione degli armamenti tutt'altro che ispirata e, soprattutto, l'aver sfruttato in maniera errata l'unico elemento un minimo originale (le beghe trai protagonisti) impediscono tuttavia a **Quantum Redshift** di aspirare al rango di killer application per la mastodontica console Microsoft. Un buon clone, in sintesi, che lascia comunque ben sperare in vista di un eventuale sequel: la stoffa, i ragazzi di Curly Monsters, hanno dimostrato di averla, la padronanza dell'hardware pure… ora non resta che mettere sul tavolo qualche idea un tantino più originale…

Gianni Bredo



Lo spettacolare effetto "telecamera bagnata". Ancora pochi secondi, e l'acqua sarà spazzata via dalla velocità della SPARC.

40° Amusement Machine Show

Il giorno in cui morirono i coin-op

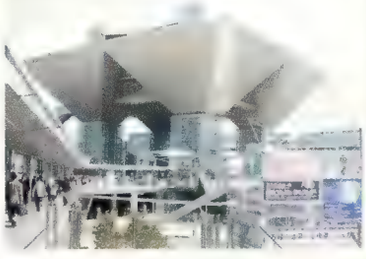
Difficilmente la quarantesima edizione dell'AM Show (*aka* il JAMMA Show, come viene da sempre chiamata la fiera organizzata alla Japan Amusement Machinery Manufacturers Association) passerà alla storia: pochi i visitatori, poche le novità e poco l'entusiasmo intorno a un settore sul cui futuro gravitano costantemente mille incognite. Non a caso molti visitatori dell'esposizione tenutasi dal 19 al 21 settembre al Big Sight di Tokyo hanno indicato l'edizione 2002 dell'AM Show come la peggiore mai svoltasi nell'ultimo decennio. Analizzare le cause di una crisi che dura ormai da diversi anni non è compito di **OuterWorlds**, ma il vedere come per ogni videogioco presentato all'AM Show ci fossero almeno trenta ufo-catcher, puri-kura (con cui realizzare le mini-foto adesive che tanto successo riscuotevano fra le teen-ager giapponesi un paio d'anni or sono) e macchine mangiasoldi di ogni tipo, ha spinto **Super Console** a indagare in merito con i responsabili dei colossi del divertimento da sala.

Una componente fondamentale del declino dei coin-op è rappresentata indubbiamente dalla somiglianza fra l'hardware casalingo e quello da sala. Mentre i cabinati rappresentavano qualcosa d'irraggiungibile dai sistemi da casa fino a poco tempo fa, il trend attuale vede lo sviluppo contemporaneo del medesimo titolo su console o coin-op. Emblematica in questo senso la release di **World Soccer Winning Eleven Arcade Game Style**, una delle poche attrazioni di questo JAMMA: la simulazione di Konami TYO ha addirittura compiuto il percorso inverso, spostandosi da PlayStation2 alla motherboard Pyson. Nonostante il suffisso **Arcade**, il concept di gioco rimane sostanzialmente immutato: un leggero aumento della velocità, un potenziamento dei tiri (dalla distanza partono certe sassate…), ma per il resto è **Winning Eleven**. Qualche perplessità desta, ovviamente, il sistema di controllo: abituati al DualShock2, passare a uno stick con quattro tasti (corsa, passaggio, cross e tiro) è abbastanza traumatico. Ma il pubblico sembra comunque gradire. Da segnalare la presenza di una Save Card, distribuita da Konami in tutte le sale, su cui memorizzare formazione e tattiche preferite.

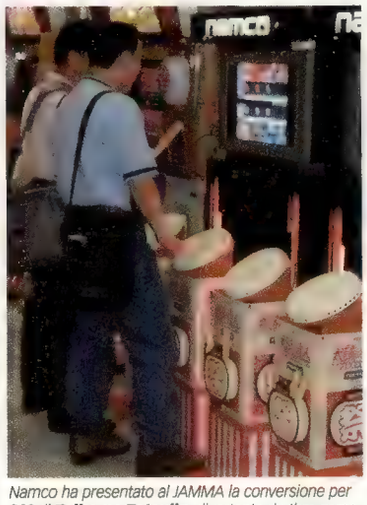
Per rimanere in tema di contaminazione casa/sala, Sega ha presentato Chihiro, il sistema basato su architettura Xbox (e con un lettore di GD-ROM Dreamcast al posto del DVD) destinato ad affiancare Triforce come piattaforma a basso costo; la fascia high-end sarà infatti coperta da Naomi3, di cui Sega ha annunciato l'esistenza proprio alla fiera nipponica. Il primo titolo ad approdare su Chihiro è **House of the Dead III**, mentre non dovrebbero essere troppo distanti **Out Run 2**, **Virtua Cop 3** e **Virtua Fighter 4.1**. Purtroppo solo lo shooting game ad ambientazione horror era giocabile in fiera. Grandi file per imbracciare il fucile di plastica, ma il tutto puzza decisamente di stantio. Un altro fattore che sta affossando i coin-op è dato dalla mancanza totale di idee nuove: se ci si lamenta spesso dell'abbondanza di sequel su PS2, la situazione non migliora certo in sala giochi. Difficile stupirsi quindi nel vedere allo stand **Sega Initial D Arcade Stage Ver. 2** (Naomi2), seguito del mediocre tie-in di una popolare serie animata, e **Virtua Striker 2002** (Triforce) o nell'incappare in **Beatmania II DX 8th Style** in quello Konami, con tanto di coda chilometrica per poterci giocare. E anche quando i franchise sono nuovi, la situazione non migliora di molto: **World Combat**, sempre di Konami, è uno sparacchino con doppio monitor con cui possono cimentarsi quattro giocatori contemporaneamente. Addirittura. **Capcom Fighting All Stars**, sviluppato su System 246, è l'ennesimo picchiaduro della casa di Osaka: torneremo a parlarne, vista la sua uscita su PlayStation2 nel prossimo anno. Namco ha invece proposto **Mazan**, gioco d'azione in soggettiva in cui il controller è uno spadone con cui fendere l'aere. Già visto, grazie.

Il problema dei costi rimane comunque l'incubo di tutti gli sviluppatori di coin-op, vista anche la frequente chiusura di molte sale giochi di Namco e Sega nel Paese del Sol Levante (dove la recessione si sta facendo sentire in maniera pesante). Ognuno cerca di affrontare il problema con soluzioni diverse: c'è chi, come detto, opta per schede hardware dal costo ridotto, chi preferisce sviluppare collection di mini-giochi anziché titoli dal budget milionario (vedi Namco con **Space War**, cabinato con 24 giochi, dove i salvataggi possono essere portati anche su Game Boy Advance), chi punta su forme d'introito differenti (popolari gli RPG "a carte" di cui vi avevamo parlato qualche mese fa in **Oddities**) e chi ricorre come sempre al sesso per vendere (innumerevoli i mah-jong e i puzzle-game "sexy"). La situazione, in ogni caso, non è confortante e all'orizzonte non si intravedono soluzioni concrete per ribaltare l'andamento negativo dei videogiochi da sala. Il rischio è che l'online gaming, nei prossimi anni, possa dare il colpo di grazia a un settore che ha fatto la storia dei videogame…

*Passano gli anni, ma i picchiaduro Capcom rimangono i titoli preferiti dai frequentatori delle sale giochi nipponiche: la fila per provare **Capcom Fighting All Stars** era notevole.*



Al 40° AM Show Sega ha finalmente mostrato Chihiro, piattaforma sviluppata su hardware Xbox.



*Namco ha presentato al JAMMA la conversione per PS2 di **Taiko no Tatsujin**, divertente rhythm game caratterizzato dal controller a forma di tamburo giapponese (ovviamente venduto separatamente).*

<Retrohistory

Feedback: brizio@sisinfo.it

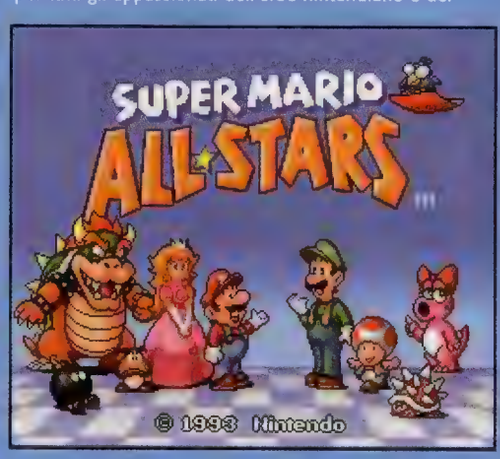
Un videogioco coi baffi

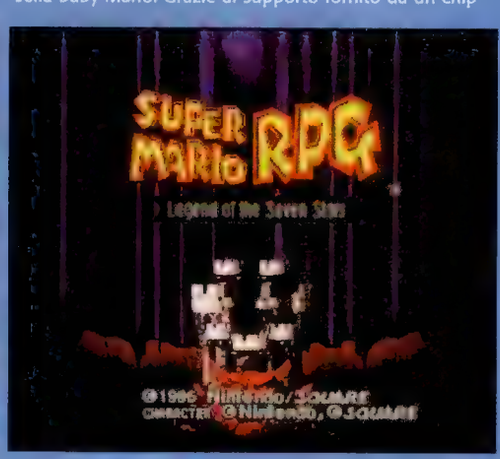
Un mese fa, nella rivisitazione della storia di Mario, siamo giunti fino alla sua prima uscita sul Super Nintendo. Come già detto, il gioco si rivelò di fondamentale importanza per la console della grande "N" perché permise di partire con una marcia in più nella difficile rincorsa al Megadrive che nei mesi precedenti aveva già raggiunto livelli di vendita notevoli in Europa e negli Stati Uniti grazie ad una partenza lanciatissima. **Super Mario World** fu il primo di una lunga serie di giochi per il sistema a 16bit che utilizzavano il popolare idraulico italiano come protagonista; in seguito uscirono una moltitudine di giochi che spaziavano tra molti generi diversi: oltre ai più classici platform comparvero difatti RPG, puzzle, titoli educativi, sportivi ed addirittura di guida!

Finito l'effetto vendite dovuto allo stupefacente e longevo platform, Miyamoto e soci stupirono gli utenti di Super Famicom con una serie di giochi che sfruttavano in modo inaspettato le mascotte simbolo della società. Il primo di questi sorprendenti titoli fu **Super Mario Kart**, un atipico ma giocabilissimo gioco di guida che dimostrò per la prima volta che Shigeru Miyamoto era in grado di confrontarsi brillantemente anche con generi diversi dai platform e dagli action-RPG. **SMK** si rivelò uno dei migliori titoli di guida mai prodotti per il sistema nonostante non vi comparissero auto con marchi famosi ma piccoli kart guidati da alcuni dei più conosciuti personaggi della Nintendo (Mario, Luigi, la principessa Peach, Toad, Yoshi ecc.). Il gioco si rivelò stupendamente congegnato grazie a percorsi molto vari ma nel contempo facili da ricordare e ad una curva di apprendimento che permetteva di migliorare sempre più ad ogni partita. I tre livelli di difficoltà permettevano sia ai giocatori meno dotati che ai più perfezionisti di ottenere risultati sorprendenti e scatenò in tutto il mondo una vera e propria gara per ottenere i tempi migliori nei vari percorsi e nei vari livelli di difficoltà. Rispetto ad un classico gioco di guida, il titolo introduceva variabili come lo "scivolamento" laterale, che permetteva di affrontare al meglio le curve senza rallentare troppo, ed alcuni bonus che permettevano di migliorare le prestazioni del proprio kart o di ostacolare in vari modi gli avversari. Il gioco divenne il nuovo grande successo e permise al Super Nintendo di eguagliare e superare le vendite mensili del Megadrive in una lotta che ormai era definitivamente alla pari. Con il clamore suscitato da questo stupendo gioiello di programmazione ancora in sottofondo, sul mercato arrivò quasi inaspettato (la cartuccia venne difatti presentata ad alcune fiere del settore poche settimane prima del lancio) un altro titolo che contribuì a mantenere stabili le già alte vendite del sistema: **Super Mario All Stars**. La cartuccia non rappresentava una novità assoluta visto che si trattava di una collezione comprendente i primi quattro platform già apparsi sul sistema ad 8bit in edizione graficamente arricchita. Nella cartuccia si trovavano difatti **Super Mario Bros.**, **SMB 2** sia in versione giapponese sia in versione americana (per maggiori ragguagli si veda l'articolo del mese scorso) e **SMB 3**. I quattro giochi, a parte la grafica quasi completamente ridisegnata e la possibilità di salvare al termine di ogni livello in tutti i titoli, non introducevano alcuna novità sostanziale a livello di gameplay, ma proprio per questo erano un'ottima occasione per giocare platform storici. Inizialmente sviluppata per i videogiocatori più giovani, che non avevano potuto apprezzare le varie cartucce nella versione originale, la compilation si rivelò l'ennesima scommessa vincente per la Nintendo e spinse la società a creare una versione apposita del titolo comprendente anche **Super Mario World** ed utilizzata come pack-in durante la seconda parte di vita del sistema.

Decisamente atipico fu anche il successivo titolo, lanciato in bundle con il mouse prodotto per SNES: **Mario Paint** non era difatti un gioco, ma un programma di pittura e disegno che permetteva di sbizzarrirsi in creazioni discretamente elaborate e dotate anche di musica. Questo programma pittorico sarebbe dovuto essere solo il primo titolo di una lunga serie prodotta per il sistema, ma lo scarsissimo successo ottenuto fece sospendere ogni progetto in attesa di tempi migliori. Ancor oggi, in molti negozi americani è possibile acquistare per pochi dollari la confezione del gioco con il mouse dedicato: la Nintendo aveva decisamente sovrastimato la reale portata del titolo che si rivelò una delle poche mosse errate di quegli anni. Di ben altra accoglienza fu invece il successivo titolo. **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars** fu difatti un vero e proprio fulmine a ciel sereno per tutti gli appassionati dell'eroe nintendiano e dei Role Play Games. Frutto dell'inedita collaborazione tra Square e Nintendo, il gioco si rivelò un RPG di altissima qualità ambientato in un mondo reso stupendamente a livello grafico e con una trama così ironica ed elaborata da rendere l'esperienza di gioco unica. In quegli anni le vendite degli RPG negli Stati Uniti erano andate notevolmente aumentando e la società di Kyoto non si era fatta pregare, distribuendo alcuni capolavori del genere programmati sia in-house che da società del calibro di Square, Capcom ed Enix. Per estendere ancor di più l'interesse dei videogiocatori per questo genere popolare in Oriente, ma da sempre un po' bistrattato dal pubblico occidentale, la Nintendo decise di commissionare ai massimi esponenti in campo di RPG, la Square, questo action-RPG che si rivelò tra i migliori mai prodotti (nonostante la critica sia divisa in due fazioni contrapposte, i più ritengono il gioco un piccolo capolavoro nonostante la limitata longevità). Il titolo riprendeva tutti gli elementi tipici dei giochi di Mario riproponendoli in un mondo molto particolare frutto di una brillante rivisitazione delle più classiche ambientazioni fantasy con l'aggiunta di infiniti ed ironici riferimenti alla serie. La grafica in stile pseudo-isometrico ricordava molto il più recente **Final Fantasy Tactics** per PlayStation e spingeva il sistema a livelli precedentemente inimmaginabili: **SMRPG** fu il primo di una lunga serie di titoli che stupirono il pubblico proprio grazie ad una grafica degna dei sistemi di generazione successiva. Nonostante la qualità, il titolo riscosse solo un moderato successo in Giappone e negli USA, e non venne mai distribuito in Europa, da sempre poco interessata agli RPG e dove i precedenti giochi del genere avevano malamente fallito il loro appuntamento col mercato.

Dopo la solita sequela di titoli con apparizioni secondarie (i puzzle game Dr. Mario e Mario's Picross furono i più popolari), il baffuto idraulico comparve per l'ultima volta sul 16bit della grande "N" in **Super Mario World 2: Yoshi's Island**. Nonostante il nome, non si trattava affatto del seguito del gioco che accompagnò il lancio del Super Nintendo, ma di una sorta di prequel dell'intera serie in cui Mario compariva da bambino: il vero protagonista del gioco era difatti Yoshi che portava in sella baby Mario. Grazie al supporto fornito da un chip





apposito che permetteva notevoli migliorie grafiche, la cartuccia utilizzava una tecnica rivoluzionaria grazie alla quale l'intero gioco sembrava colorato con gessetti e pennarelli. Le vendite della cartuccia, pur notevoli, non riuscirono comunque ad eguagliare i precedenti titoli della serie e neppure gli ultimi grandi hit per SNES come **Killer Instinct** e **Donkey Kong Country** principalmente perché ormai le console di nuova generazione stavano allontanando gran parte del pubblico dall'ormai vetusto sistema.

In quegli anni Mario comparve per la prima ed ultima volta anche su dei sistemi non marchiati Nintendo a seguito di una serie di accordi stipulati con società del settore. Il primo dei due accordi fu stipulato con la Software Toolworks e prevedeva la pubblicazione di titoli educativi per PC che utilizzassero Mario, Luigi ed i protagonisti dei popolari platform Nintendo per diventare più appetibili ai bambini a cui erano rivolti. **Mario is Missing!** fu il primo di questi titoli e vedeva come protagonista Luigi alla disperata ricerca del fratello scomparso: per trovarlo doveva affrontare una serie di quiz che davano di volta in volta utili indizi per capire quale era stato il destino del fratello. Il titolo venne prodotto in seguito anche per SuperNES ed inaspettatamente ottenne un volume di vendita notevole nonostante la sua indubbia origine educativa. In seguito, altri titoli esclusivamente per PC utilizzarono ancora la licenza, ma non ottennero il successo sperato e vennero ben presto dimenticati. La seconda occasione in cui il nostro eroe comparve in un sistema "alieno" avvenne in quegli stessi anni e fu su Philips CD-i. In seguito agli accordi per lo sviluppo di un lettore CD-ROM da collegare al Super Nintendo, la società olandese ottenne difatti la possibilità di sviluppare titoli per il suo sfortunato sistema utilizzando personaggi come Mario, Zelda e Link. La licenza portò allo sviluppo di quattro titoli per CD-i: tre ispirati alla serie di Zelda, tutti piuttosto deludenti, e **Hotel Mario**. Quest'ultimo si rivelò un limitato gioco di piattaforme che ricordava vagamente l'originale **Mario Bros.**: il titolo si rivelò tutto sommato discretamente giocabile nonostante fosse chiaro che l'utilizzo dei personaggi giapponesi fosse stato aggiunto solo al termine dello sviluppo. A parte la presenza di Mario e Luigi, null'altro faceva riferimento alla serie. Un secondo titolo era probabilmente in sviluppo ma non vide mai la luce in seguito alla prematura scomparsa del sistema e probabilmente la Nintendo tirò un sospiro di sollievo dopo aver visto come i suoi personaggi erano stati trattati fino ad allora.

Mentre il pubblico americano e quello giapponese cominciavano a buttarsi a capofitto sulla PlayStation ed i suoi giochi, Miyamoto e soci erano al lavoro sui nuovi titoli che avrebbero accompagnato l'uscita del prossimo sistema, noto inizialmente come Ultra 64, poi Nintendo 64. Fu proprio a causa del ritardo nello sviluppo del nuovo titolo dedicato alle gesta di Mario che l'uscita del sistema venne rimandata per quasi due anni: Shigeru, noto perfezionista, continuava a lavorare sul suo nuovo capolavoro costringendo la dirigenza giapponese ad inventarsi ogni scusa plausibile per giustificare i rinvii. Questa attesa, pur rivelandosi probabilmente deleteria per le vendite future del sistema, non fu vana: **Super Mario 64** si rivelò il più rivoluzionario gioco mai prodotto. Nel giugno del 1996 faceva difatti il suo esordio ufficiale sul mercato giapponese il Nintendo 64 con il suo rivoluzionario joypad concepito dallo stesso Miyamoto e dotato di stick analogico in posizione centrale. L'abbinamento tra questo originalissimo joypad e l'altrettanto originale design di **Super Mario 64** furono un vero e proprio colpo per l'industria dei videogiochi che da molto, troppo tempo era in attesa di un titolo così rivoluzionario. Per la prima volta nella storia, il giocatore si trovava a girovagare in un ambiente totalmente tridimensionale nel quale le possibilità di movimento non erano limitate a percorsi predefiniti: il giocatore infatti aveva totale libertà di movimento in ogni direzione. Gran parte dei giornalisti e dei videogiocatori si scoprì correre e saltare senza alcuno scopo nello stupendo ambiente poligonale che Shigeru aveva creato in anni di duro lavoro dando per la prima volta sfogo alla sua fantasia senza dover tener conto delle limitazioni dovute alle due dimensioni. Analogamente a **SMW**, il gioco era estremamente vasto e poteva essere completato anche senza risolvere tutti gli enigmi sparsi per i molti mondi a cui si accedeva tramite i quadri appesi alle pareti del castello della scomparsa principessa Peach. Concepito inizialmente per sfruttare le capacità tridimensionali del chip SuperFX prodotto dalla Argonaut per il Super Nintendo, il gioco venne accantonato a sviluppo da poco iniziato per riservarlo al più potente Nintendo 64 che la società stava sviluppando in collaborazione con la Silicon Graphics. Miyamoto si era difatti reso conto di aver bisogno di una maggiore potenza di calcolo per poter rendere su schermo gran parte delle sue idee. L'intuizione che si rivelò la vera fortuna del titolo fu senz'ombra di dubbio l'abbinamento tra un ambiente di gioco sostanzialmente aperto e l'utilizzo sapiente di un sistema di controllo, la leva analogica, che nel passato era sempre stata mal sfruttata dagli sviluppatori. In precedenza, anche il Saturn ebbe un joypad analogico che oltre ad essere poco utilizzato era stato più che altro concepito per introdurre la velocità variabile (più alta era l'inclinazione dello stick più aumentava la velocità del personaggio controllato) in un gioco, **Nights**, che poneva l'azione sostanzialmente su un piano bidimensionale. Analogamente anche Atari 5200 e Vectrex utilizzavano leve analogiche nei propri controller, ma a causa dell'arretratezza tecnologica dei sistemi e dei loro giochi, si rivelarono troppo in anticipo sui tempi. **SM64** fu solo il primo dei molti hit targati Nintendo che fecero la fortuna del N64 e permisero alla società di Kyoto di recuperare inaspettatamente parte del divario che la divideva dalla Sony e dalla sua PlayStation. Sul sistema a 64bit, il nostro compaesano fece la sua comparsa in diverse altre occasioni tra cui citiamo velocemente **Mario Kart 64** (seguito non all'altezza del predecessore ma indubbiamente giocabile), **Paper Mario** (il seguito non ufficiale di **SMRPG** che deluse tutti per l'estrema facilità) e gli ottimi **Mario Golf** e **Mario Tennis** frutto della coproduzione tra Nintendo e Camelot, software house nota per le sue fumettose simulazioni di golf per PlayStation. Questi sono solo alcuni dei titoli che fecero la felicità dei possessori di N64 ma per ovvi motivi di spazio non c'è la possibilità di approfondire oltre.

A quanto pare un vero e proprio seguito di **Super Mario 64** era in lavorazione per 64DD, una sfortunata periferica che venne ben presto accantonata per focalizzare l'attenzione sullo sviluppo di titoli per il sistema con nome in codice Dolphin. E con questo torniamo all'inizio di questa nostra cronistoria durata due mesi: il 4 ottobre 2002 è difatti tornato alla ribalta nei negozi italiani il nostro baffuto eroe con **Super Mario Sunshine** per GameCube, il titolo sul quale Nintendo scommette tutto o quasi nella speranza di tornare ai fasti di un tempo per non soccombere in un mercato sempre più, e forse troppo, adult-oriented. Riuscirà Mario a sopravvivere tra eroi muscolosi e armati fino ai denti? E' difficile rispondere a questa domanda, ma di sicuro dobbiamo tutti auspicare che il fantastico mondo di Mario continui a vivere sugli schermi di tutto il mondo e non solo nella fantasia di Miyamoto: se così non fosse tutti i videogiocatori perderebbero qualcosa di inestimabile valore.

<Thefirstplace

Filosofia del retrogaming

Feedback: thefirstplace@katamail.com

INTRO - Ludus in fabula: Elementi di Narrazione Non Convenzionale -

Storie. Tutti raccontano storie. Anche i videogiochi… La vocazione alla narrazione da parte dei VG non è prerogativa dei giorni nostri. L'istinto verso il racconto, al contrario, nasce con il videogioco stesso, insieme a quelle avventure testuali che, negli anni della grafica primordiale, segnarono i primi rapporti tra narrazione e interazione. Ad evolversi, con l'avvicendarsi dei processori, fu invece un unico elemento: la forma della narrazione. Dai dungeon esplorati con l'immaginazione, evocati da infinite linee di testo, il VG è passato negli anni per immagini statiche e parole scritte, quindi per immagini in movimento e parole dette, infine per scene con regia ragionata e audio posizionale. E ha continuato a raccontare storie. Prima sfruttando gli strumenti della letteratura, poi quelli del cinema. Ma questo significa davvero raccontare storie? Vuol dire realmente allestire atmosfere, delineare psicologie, avvolgere lo spettatore, come conviene alla vera narrazione? Scorro lo sguardo sulla schiera di libri e DVD di fronte a me, ma intanto continuo a chiedermi: ma le capacità evocative di cinema e letteratura sono davvero riproducibili in un videogioco? La risposta oscilla verso il no. La verità, è chiaro, è che non sarà mai possibile giocare su schermo il *Full Metal Jacket* di Kubrick, il *Siddharta* di Hesse, il *Fight Club* di Fincher o il *Mexico City Blues* di Kerouac. Non con le loro identiche caratteristiche. Opere nate per altri media, d'altra parte, hanno piena ragione di essere solo nel contesto dei propri media. Ma il nodo, nonostante tutto, non è sciolto. Figlio dell'ibridazione di più media tradizionali, il videogioco è oggi di fronte al bivio che compete a chi debba scegliere tra imitazione e autonomia. Tra continuare a riprodurre parassitariamente cinema e letteratura o, al contrario, indagare sui propri strumenti di narrazione. Ma in fondo, il videogioco ha davvero strumenti di narrazione autonomi rispetto alle altre forme di comunicazione? O è solo la scimmia di Gibilterra che ripete i gesti dei media più adulti, senza comprenderne realmente il significato? Parte da queste domande il percorso di **TFP** di questo mese. Un percorso che passa anche stavolta per due opere di rilievo, contraddistinte in questo caso dall'uso illuminante di forme di Narrazione Non Convenzionale. Ludus in fabula. Il gioco dentro la storia. Non più la storia dentro il gioco. Gli anni trascorrono, il videogioco evolve e i punti di vista si stravolgono. Ma la domanda del mese non muore mai. E questo mese, come di consueto, suona così: ma i videogiochi sanno raccontare storie?

a cura di ivanfulco

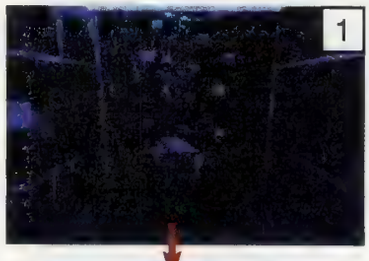
Another World

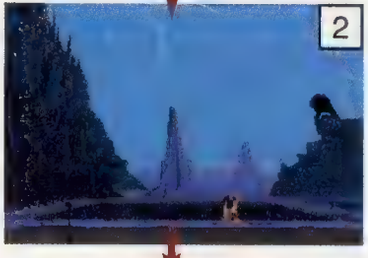
Intro

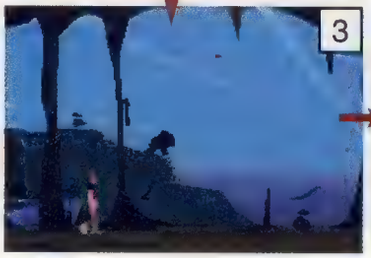
Esterno. Notte. La Ferrari inchioda di fronte all'accesso al laboratorio. Lester Chaykin scende dall'auto e si dirige all'ingresso. Scende nel sotterraneo, supera il controllo di sicurezza, si siede al computer centrale. Apre una lattina. Beve. Quindi avvia l'esperimento di accelerazione particellare. Esterno. Ancora notte. Un fulmine si abbatte sul tetto del complesso. La scarica elettrica scivola sulla superficie metallica, invade l'acceleratore e viene convogliata verso il laboratorio. Infine scarica sul computer centrale. Flash. Lester scompare da questo mondo, lasciando dietro di sé un piccolo cratere fumante. Secondo flash. Lester ricompare improvvisamente in un altro mondo. Lester non sa che si trova in un altro mondo. E il giocatore non sa che l'intro è conclusa, e il gioco è già in corso…

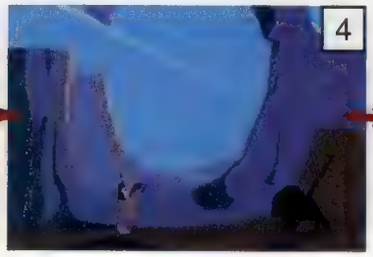
Slideshow

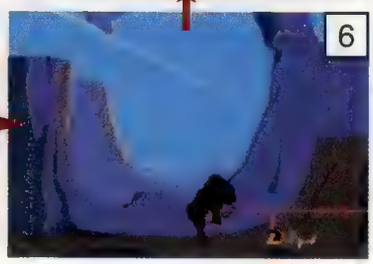
Ricomparso d'improvviso a pochi metri di profondità nelle acque di un piccolo lago [1], Lester nuota verso la superficie mentre lunghi tentacoli cercano di raggiungerlo. [Se Lester non nuota » i tentacoli lo trascinano sul fondo]. Raggiunta la riva, si tira su a fatica, mentre sul ciglio di un promontorio, in lontananza, fa la sua breve apparizione una strana bestia leonina [2]. Ancora fradicio, Lester s'incammina verso est, in cerca di aiuto. Pochi passi e strani esseri oblunghi cominciano a cadere di fronte a lui, dall'alto, strisciando poi lentamente sul terreno [3]. Lester ne salta alcuni, quindi ne uccide altri schiacciandoli a calci. [Se Lester entra in contatto con gli esseri » gli esseri uccidono Lester con un aculeo avvelenato]. Lo scienziato prosegue ancora pochi metri quando, inaspettato, l'incontro: di fronte a lui si staglia la bestia intravista appena prima sul promontorio [4]. Tutto avviene in pochi istanti. Lester fugge nella direzione opposta, inseguito a grandi falcate dalla belva [Se Lester non corre » la bestia lo divora], raggiunge la zona del piccolo lago, poi prosegue ancora oltre. Giunto sul bordo di un precipizio, la decisione inevitabile: Lester salta e afferra una liana, oscillando per pochi secondi sul baratro [5]. Quando la liana si spezza, seguendo la sua parabola di ritorno fin dietro l'animale, Lester salta prontamente a terra. E continua a correre nella direzione opposta. Ancora inseguito. Ancora senza meta. Il suo vantaggio diminuisce. L'animale è ad un passo. Pronto ad attaccare. È in quel momento che la corsa di Lester s'interrompe contro una figura oscura, imponente, difficilmente umana. Un colpo di laser e l'animale viene eliminato [6]. Lester è salvo. Qualche secondo per riprendere i sensi. Poi il tentativo di un timido saluto. Ma un secondo colpo di laser, inaspettatamente, manda a terra anche lui. Il primo livello è concluso. E Lester sa già che il successivo riserverà numerose sorprese [7]…









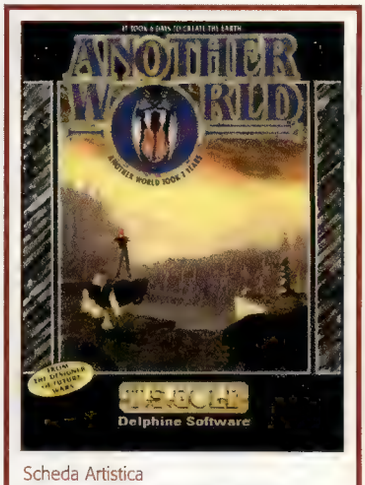


The Making of

Another World rappresentò a suo modo, con le debite proporzioni, la reinterpretazione in chiave poligonale dei videogiochi al laser dei primi anni '80. L'evoluzione fortemente pilotata degli eventi, la necessità di agire seguendo linee di condotta predefinite, rappresentò il limite di un gioco vario, eclettico, cinematografico, ma tendenzialmente ammanettante. Il giocatore era chiamato a svolgere precise azioni in precisi contesti, rispondendo alle situazioni di gioco così come stabilito dai designer, fino al limite estremo di intere sequenze di eventi da risolvere sistematicamente, costretti in pattern di azioni perfette, maniacali, con tempistica ragionata. Così, mentre il videogioco evolveva, in funzione di una maggiore libertà, Lester Chaykin regrediva ad uno stadio precedente, assumendo il ruolo un po' pneumatico del reiteratore di input. **Another World** assumeva così la forma del continuo FMV interattivo, della scena cinematografica da girare secondo precise istruzioni. Un sistema di controllo fondato su un solo pulsante, assecondava un gioco basato sul trial & error teoricamente più alienante, avvolto in meccaniche ludiche in equilibrio tra ispirazione e incoerenza. Un lungo puzzle da risolvere. Un persistente gioco del Simon. Ma sorretto maestosamente da un preciso elemento: il suo originale stile di narrazione…

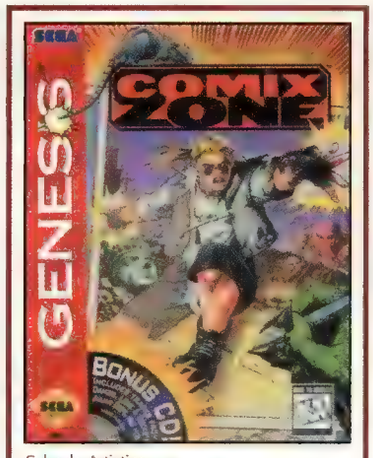
Contenuti speciali

L'impatto di **Another World** sul mondo del videogioco del 1991 fu una sorta di folgorazione. Abituato ai mondi predefiniti degli sprite, costruiti su azioni classiche e meccaniche prive di velleità narrative, il giocatore di inizio '90 trovò nel titolo Delphine il clima di indeterminatezza che i giochi d'azione, fino a quel momento, non erano riusciti a catturare. Nei poligoni dell'altro mondo, sparati a schermo su Amiga e decine di altri formati dell'epoca, si nascondevano i meccanismi di coinvolgimento tipici del racconto classico. In **Another World** ogni istante poteva riservare un colpo di scena. Il giocatore dimenticava i personaggi chiusi, ridondanti, prevedibili delle altre produzioni, accogliendo finalmente un protagonista vivo, in grado di eseguire qualsiasi azione apparisse necessaria, con piena capacità d'interazione con l'ambiente, artefice di un destino già scritto, ma comunque sconosciuto a chiunque osservasse di fronte al monitor. **Another World** era un'avventura cinematografica perfettamente scritta, nella quale ogni elemento del set era stato precisamente allestito. Ambienti, personaggi non giocabili, eventi accessori, tutto era pronto per le riprese, ad eccezione di un particolare: il protagonista. Lester diventava così il personaggio di un film svuotato della sua volontà e abbandonato al controllo del giocatore, cessando di essere terza persona da controllare, per diventare prima persona da essere. Una strada che il videogioco, da quei giorni, ha tentato di percorrere in decine di altri modi, ma non sempre con lo stesso stile…



Scheda Artistica
Formato: **Amiga/PC/MD/SNES**
Anno di produzione: **1991**
Produttore: **U.S. Gold**
Sviluppatore: **Delphine Software**
Genere: **Avventura**

Comix Zone



Scheda Artistica
Formato: **Megadrive**
Anno di produzione: **1995**
Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Beat'em up a scorrimento**

Intro

New York City. Present Day. Sketch Turner, noto disegnatore di fumetti, è impegnato al tavolo da disegno sul suo ultimo comic book. Sulla sua spalla il piccolo Roadkill, topo domestico eletto ad animale da compagnia. All'esterno, nel frattempo, imperversa un furioso temporale. Quando un fulmine si abbatte sull'appartamento, colpendo il tavolo da lavoro e il fumetto in lavorazione, di fronte a Sketch avviene l'inconcepibile. Mortis, uno dei suoi personaggi, prende vita ed evade dal comic book, materializzandosi nella realtà. "Guardami, Sketch – sibila tra i denti – sono solo un disegno. Ma presto sarò libero. Non appena tu sarai morto". La conquista dell'umanità al costo della morte del proprio creatore. Ma un personaggio immaginario, è chiaro, non può uccidere nella realtà. È per questo che Mortis decide di trasformare Sketch Turner in un fumetto e di abbandonarlo nel suo stesso comic book. È l'inizio di un'avventura surreale, in evoluzione tra le vignette sature di un fumetto in stile americano. Pagina 1…

Slideshow

Newer York City. Sketch Turner precipita di peso all'interno della prima vignetta del suo comic book [1]. Alle sue spalle, Alissa Cyans, da quel momento in poi voce fuori campo dell'avventura, inizia a scambiare con lui alcune battute, in un dialogo-tutorial esposto per mezzo dei classici balloon da fumetto. Qualche istante per raccogliere i 3 oggetti all'interno della vignetta (una dose energetica, un coltello e una carica esplosiva) e Sketch si muove verso destra, saltando dentro la seconda vignetta. È in quel momento che la mano di Mortis appare su schermo, iniziando a disegnare un nuovo personaggio e chiamando Sketch al combattimento [2]. È una sfida senza regole, sulle corde del più puro beat'em up. Eliminato l'avversario, Sketch prosegue verso destra, per scoprire di poter entrare nella vignetta a esterno pagina o in quella inferiore. Un salto verso destra e nuova vignetta. E, ad attenderlo, nuovo avversario. Sketch elimina anche questo ostacolo, quindi distrugge la botola a terra, scendendo nella vignetta ancora inferiore, dove in una gabbia lo attende Roadkill. Usata la dose energetica, per liberare spazio nell'inventario, raccoglie velocemente il suo topo domestico, appena prima che un terremoto provochi lo strappo della cornice dell'illustrazione, facendolo precipitare nella vignetta in basso [3]. Qui Sketch attiva la botola e continua a scendere, quindi distrugge dei barili che gli bloccano la strada e prosegue verso sinistra, accedendo ad una nuova vignetta ambientata nelle fogne [4]. Alissa lo avverte del rilevamento di presenze ostili, ma è troppo tardi: un nuovo avversario emerge dai miasmi, impegnando Sketch in un combattimento in sospensione, immerso negli effetti sonori disegnati su schermo ad ogni colpo. Eliminata anche questa minaccia, è tempo di proseguire verso sinistra, di spostare la cassa sotto la leva e di aprire una nuova botola, quindi di scendere al livello inferiore. Distrutta una grata a bordo illustrazione, per Sketch si apre l'accesso all'ultima vignetta [5], dove lo attende il suo ultimo avversario. Pochi secondi di combattimento e, con un colpo ben assestato, Sketch scaraventa il nemico verso destra, distruggendo una dopo l'altra le divisioni di vignetta. L'avversario è a terra. La strada è aperta. Di fronte a lui la fine del primo livello…

The Making of

Nel codice di **Comix Zone** non si nascondeva nulla di ludicamente rivoluzionario. Sketch Turner avanzava lungo il livello utilizzando tre pulsanti per combattere (colpo, salto e parata) e tre per gli item (in caso di utilizzo di un joypad a 6 tasti), così come sarebbe potuto avvenire in qualsiasi beat'em up a scorrimento. Le tecniche di combattimento miscelavano l'intuitività dei picchiaduro a scorrimento e la complessità dei picchiaduro a incontri, offrendo al giocatore una discreta varietà di colpi. La gestione degli oggetti, sepure non fondamentale, copriva degnamente il suo ruolo di spunto di diversificazione, anche grazie alla presenza del piccolo Roadkill, da mandare in avanscoperta per colpire con scariche elettriche avversari ed oggetti. Sistemi di leve, botole e piccoli puzzle, spesso gradevolmente istintivi, rappresentavano il vero elemento di stacco rispetto al genere, a completamento di un gioco talvolta ostico, forse non perfettamente bilanciato, ma con un valore aggiunto legato, come evidente, al suo fenomenale metodo di narrazione…

Contenuti speciali

Stile significa saper interpretare il classico. E **Comix Zone** riusciva ad interpretare un genere classico del videogioco con stile cristallino, immergendo il giocatore in un'esperienza fumettistica fino a quel momento senza paragoni. Il valore dell'opera Sega trascendeva il puro impatto ludico, in grado di attestarsi comunque su livelli sostanzialmente validi, per appagare il giocatore con la sua classe, la sua originalità, sulle corde di un'avventura surreale e imprevedibile. I continui dialoghi in-game, così come i riquadri di narrazione o gli effetti sonori rappresentati graficamente, si avvicendavano su schermo in perfetto armonia, ad incorniciare una fase di interattività che passava spesso in secondo piano, sovrastata da un intreccio di elementi fumettistici in grado di assorbire completamente l'interesse del giocatore. In **Comix Zone** la coerenza narrativa classica subiva una poderosa distorsione. In un ambiente discontinuo, che rispondeva solo alla coerenza interna del fumetto, la libertà del designer poteva esprimersi a pieno regime, assumendo la forma di repentini cambi di impostazione o improvvisi mutamenti dello scenario, in grado di sorprendere e di raccontare, offrendo al tempo stesso continui spunti di gioco. **Comix Zone** era l'inno all'eclettismo. L'incarnazione del piacere letterario di voltare pagina. Perché nella pagina successiva può sempre accadere qualcosa che non ti aspetti…

OUTRO - Il racconto ludico: il videogioco tra Interattività e Narrazione -

Ma di cosa è fatto un videogioco?
Dovessi immaginare la forma del videogioco, penserei subito ad una enorme **bolla di sapone** divisa in **due sezioni** di colori differenti. Al suo interno, tra i riflessi ondulati, immaginerei tutti gli elementi che compongono un videogioco, ognuno dentro la sezione del suo colore. Nella prima metà inserirei tutti gli elementi in relazione con il gioco (quindi con l'**Interattività**), come le azioni dei personaggi, gli oggetti a disposizione o il sistema di controllo. Nella seconda tutti gli elementi in relazione con il racconto (quindi con la **Narrazione**), come gli ambienti, i personaggi o i filmati. Probabilmente qualche elemento troverebbe contemporaneamente posto in entrambe le metà, a seconda della sua funzione nei differenti contesti del gioco, ma questa è un'osservazione che non pregiudica la mia idea di bolla. Perché alla fine il videogioco è proprio questo: Gioco e Racconto. Interattività e Narrazione. Oggi il videogioco racconta storie con procedure classiche, attraverso schermate di testo, scene d'intermezzo in tempo reale o raffinati FMV. Gli stessi strumenti, come visto, utilizzati da cinema e letteratura, spesso offerti nel VG in sterile alternanza al gioco vero e proprio. Fine della fase dell'interattività (gioco), inizio della fase della narrazione (racconto). E via andare. Ma nella bolla di sapone del VG la divisione tra le due sezioni è davvero così netta come potrebbe sembrare? Oppure può esistere, scrutando con attenzione, una piccola zona dove gioco e narrazione coesistono? Sì, forse qualcosa del genere esiste realmente. È quello che io chiamo **racconto ludico**. Per racconto ludico s'intende la narrazione che ha luogo durante la fase dell'interattività. È la storia che si evolve nell'esatto momento in cui si sta giocando, gli eventi che prendono vita mentre il giocatore agisce. Non più elementi separati, che possono esistere solo l'uno nell'assenza dell'altro, ma un concetto unico… Il racconto ludico esiste da sempre. In qualsiasi videogioco, infatti, durante la fase di gioco avvengono degli eventi su schermo. In **Tetris** cadono blocchi e scompaiono linee. In **Super Mario Bros.** l'idraulico salta e raccoglie monete. In **WipeOut** la navetta sorpassa un avversario per poi scaricare una mina. Ma tutti questi eventi, nella stragrande maggioranza dei casi, non hanno per noi un reale valore di narrazione. Sono solo avvenimenti senza una dignità di trama, spesso ridondanti, che avvengono su schermo solo in funzione del gioco. Eppure un racconto ludico, per quanto narrativamente irrilevante, ha sempre luogo. Ma se fosse proprio questo lo strumento di narrazione che solo il videogioco è in grado di offrire? In **ICO** possiamo raccontare di aver trovato una bomba, di aver acceso la miccia con il nostro bastone e di aver fatto saltare il sostegno di un ponte. In **Silent Hill 2** possiamo raccontare di essere sfuggiti ad un mostro armato di falce, correndo lungo un infinito corridoio seguiti dall'enigmatica Maria, per poi rifugiarci in un ascensore mentre le porte si chiudevano. Tutti eventi caratterizzati da una discreta dignità narrativa e, soprattutto, in svolgimento durante la fase di interattività. Tutti brevi racconti ludici. Ma il valore narrativo del gioco è sempre degno di nota? Ovviamente no. Esistono due condizioni, al contrario, perché gli eventi di un videogioco possano assumere forma di vero racconto. La prima è la **consistenza** degli eventi, ovvero la loro dignità narrativa. Mario può saltare su una tartaruga, rubarle il guscio e calciarlo verso l'alto, ma presumibilmente non esiste nessuna storia in tutto questo. La seconda è la **coerenza** degli eventi, ovvero la loro verosimiglianza nel contesto generale. Ma i limiti del racconto ludico, ancora oltre, sono da ricercarsi proprio nella sua applicabilità. Lo **svolgimento di eventi prestabiliti**, ad esempio, richiede un irrigidimento della struttura di gioco che può portare alla limitazione dell'interazione e della libertà. L'RPG orientale è un genere che più di altri può soffrire di questo tipo di canalizzazione dell'azione. L'**implementazione dell'interattività** in alcuni eventi (come dire: rendere giocabili alcune situazioni) può rivelarsi d'altra parte un'operazione ostica. **The Secret of Monkey Island** vanta dialoghi interattivi (perché determinati della frasi selezionate dal giocatore), ma questa possibilità, offerta al designer dal genere del gioco, è preclusa nei dialoghi di molti altri titoli con differenti approcci. Da qui parte il lavoro creativo del designer, non più solo improntato al comparto ludico, ma a quello, più ampio, che potremmo definire ludo-narrativo. Così come lo scrittore sfrutta i meccanismi del racconto, portando il lettore a chiedersi cosa possa avvenire in seguito, il designer deve introdurre nella sezione giocata elementi di tensione narrativa, così da indurre il giocatore a chiedersi cosa *avvenga* dopo, e non solo cosa ci sia dopo. Ma tutto questo è sempre possibile? Nolan Bushnell, padre fondatore di Atari, rispose ad una domanda simile durante un'intervista. "Quando si racconta una storia – sostenne Bushnell – si vorrebbe che l'ascoltatore abbandonasse il suo corpo ed il suo spazio, per essere trascinato in un nuovo luogo, tempo o mondo. Ma quando si chiede ad una persona di prendere una decisione, si costringe quella persona a tornare dentro il suo corpo". Ma il racconto ludico, mi chiedo, non è uno strumento in grado di coinvolgere il giocatore più profondamente di quanto riesca a fare il racconto tradizionale, costringendolo anche ad una partecipazione fisica? In questo caso, non sarebbe corretto affermare che la sospensione dell'incredulità raggiunge uno stadio superiore, trascinando completamente il giocatore all'interno di altri mondi e altri luoghi, proprio perché ne attiva tutti i sensi, richiedendone sin dal principio la partecipazione attiva? Dal *credere alla storia che ci viene raccontata*, al *credere di essere nella storia che ci viene raccontata*. Dall'accettazione all'immedesimazione. Dalla visione alla partecipazione. Da spettatore ad attore. Entrare nel sogno della narrazione non solo con la mente, ma con la propria integra coscienza decisionale. E forse che sia fatto di questo, alla fine, il videogioco. Forse che sia fatto di sogni?

Next Month & Out of Control

Il prossimo mese **TFP** sperimenta i limiti della percezione umana, proponendo le prove su schermo di due celebri titoli della produzione Masaya. Nessuna conferma riguardo ai titoli, ma la prevedibilità degli stessi impedisce a chi scrive di fornire ulteriori informazioni. Argomento del mese: i limiti dei sistemi di controllo. E con questo si chiude il Next Month. E si chiude **TFP** di questo mese. A voi un saluto vulcaniano. Lunghe dita e giocabilità. E un finale che coincide, come di consueto, con la domanda del mese: ma i videogiochi sanno raccontare storie?

INTERNATIONAL

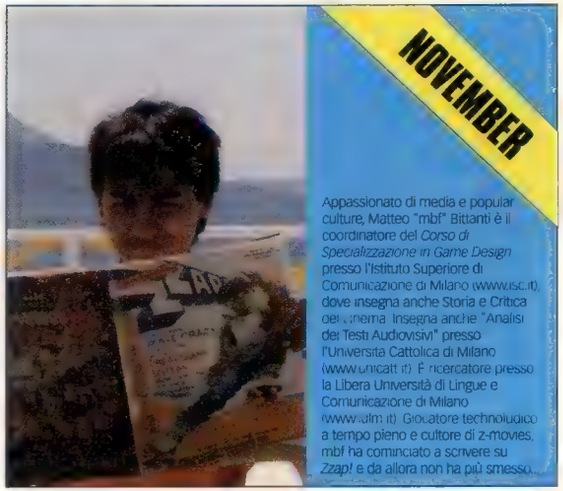
sconfinamenti videoludici

a cura di
Matteo Bittanti
mbittanti@libero.it

www.mattscape.com http://mbftoday.blogspot.com

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?



NOVEMBER

Appassionato di media e popular culture, Matteo "mbf" Bittanti è il coordinatore del *Corso di Specializzazione in Game Design* presso l'Istituto Superiore di Comunicazione di Milano (www.isc.it) dove insegna anche Storia e Critica del Cinema. Insegna anche "Analisi dei Testi Audiovisivi" presso l'Università Cattolica di Milano (www.unicatt.it). È ricercatore presso la Libera Università di Lingue e Comunicazione di Milano (www.luilm.it). Giocatore technoludico a tempo pieno e cultore di z-movies, mbf ha cominciato a scrivere su *Zzap!* e da allora non ha più smesso...

rumori

Vulnerabilia	**My Computer**
Laidback	**Frequency Delinquency**
Hitchhiking Non-Stop With No Particular Destination	**Terranova**
Permutation	**Amon Tobin**
Electronique Noir	**Eivind Aarset, Nils Petter Molvaer**
Gran Riserva	**Dzihan & Kamien**

playlist

Animal Crossing	**Nintendo Gamecube**
Hitman 2	**PlayStation2**
Medieval: Total War	**PC**
GTA: Vice City	**PlayStation2**
The Thing	**Xbox**
Splinter Cell	**Xbox**

COMUNICAZIONE DI (DIS)SERVIZIO

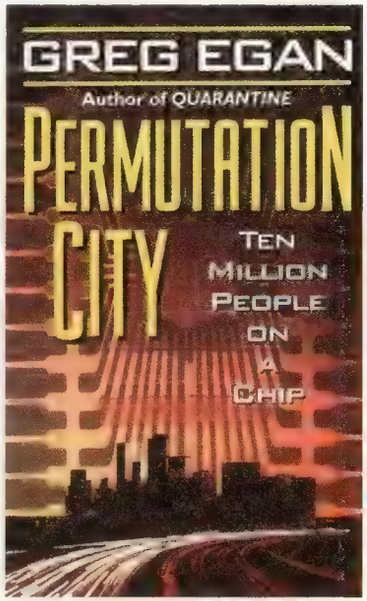
Come Timothy Archer, *mbftoday* trasmigra in rete sotto forma di blog. Mi trovate bellamente su **http://mbftoday.blogspot.com/**. Per i due o tre che non sapessero di che diavolo stia parlando, eccovi un paio di dritte. Il blog è un servizio gratuito offerto dal sito *blogger.com* (ma anche da altri siti analoghi) che permette di pubblicare, con poche semplici operazioni, dei testi su una pagina internet. I grandi vantaggi sono, dunque, la velocità, la facilità d'uso e la possibilità di scrivere e pubblicare da qualsiasi computer del mondo semplicemente collegandosi al sito di blogger. Inventato da due ragazzi americani, Blogger è diventato un vero e proprio fenomeno planetario. La transizione dalla carta alla rete è del tutto coerente per una rubrica, mbf today, naturalmente schizoide, poliforme, diaristica e ipertestuale. Per farla breve, vi aspetto su **http://mbftoday.blogspot.com/**
mbftoday è morto, viva mbftod@y!

artevideoludica

Si è aperta a Parigi, il 24 settembre scorso, *Villette Numérique*, la biennale di new media art, straordinario evento transmediale che ha coinvolto artisti provenienti da ogni parte del mondo, dj e musicisti (c'erano persino i Kraftwerk!), visionari e altra bella gente. Ma la chicca è stata la mostra "Play Time". Jacques Tati non c'entra: si trattava di una retrospettiva dei videogame dagli anni settanta ad oggi, con performance di artisti come il grande Miltos Manetas, Eric Zimmerman, Joshua Davis, Jim Avignon. Sito internet spettacolo.
Link: **http://www.villette-numerique.com/**

lettiriletti

Non so se vi era capitato sotto gli occhi *Permutation City*, mirabile opera dell'australiano Greg Egan, la quintessenza dell'*hard science fiction* anni Novanta. Se la risposta è positiva, schizzate al prossimo box. In caso negativo, continuate a leggere e magari inoltratemi qualche riga di feedback. Acuta riflessione sugli effetti (collaterali) della realtà virtuale e del tecnoludismo, *Permutation City* (tradotto dai tipi della Shake un lustro fa) acquista sempre maggiore attualità con il travolgente evolversi dell'*high-tech*. Egan miscela biotecnologie e simulazioni elettroniche per creare un mondo inquietante. Il presupposto di Egan è relativamente semplice: nel futuro (il 2050, siamo dalle parti di *Minority report*) sarà possibile manipolare gli "automi cellulari" - simulazioni del comportamento di organismi viventi effettuate da un potentissimo computer - per "allevare" programmi di evoluzione biologica. Le conseguenze sono a) la capacità di "sbriciolare" la dislocazione temporale del programma di calcolo in quello che si rivela uno sterminato mondo di simulacri e b) il raggiungimento dell'immortalità della copia elettronica degli esseri umani. Detto altrimenti, è come se la *Gamertag* di Xbox Live sopravvivesse al suo referente in carne e ossa. In *Permutation City* ritroviamo tutti i temi cari della narrativa tecnoludica, tra cui l'idea che le creature virtuali non credono all'esistenza degli esseri umani (qualcuno ricorda *Tron*?) e la fuga dal mondo virtuale della Copia (ancora una volta, *Tron*). Egan, come un *game designer*, pone al lettore/giocatore LA domanda: cosa succederebbe se un programma elettronico riuscisse a simulare perfettamente un essere umano? Un dilemma che PlayStation 5 o 6 avrà probabilmente risolto.



Scheda:
Titolo **Permutation city**
Autore **Greg Egan**
Editore **Shake**
Collana **Cyberpunkline**
Dati **280 p.**
Anno **1998**
Prezzo **€ 14,46**

vistirivisti

Livet i 8 bit. Praticamente, il film del *M.A.M.E.* La pellicola di Jonathan Metzger sta impazzando in Svezia, dove è uscito da qualche mese. Scritto dallo stesso Metzger insieme all'amico Jonas Raber, *Livet i 8 bit* racconta la storia di un teenager di nome J. (come joypad, *get it*?) il cui unico obiettivo nella vita è diventare un campione di videogames Nintendo (qualcuno ricorda *Il piccolo grande mago dei videogames*, 1989?). Il suo più grande avversario non sono i mostri virtuali sullo schermo, bensì i suoi genitori, che non perdono occasione di contestare il suo procrastinare ludico. Ma ancora più difficile, per J, è convincere la sua fidanzata delle virtù dei videogiochi. Come se non bastasse, un giorno J. scopre che la sua mano destra è scomparsa... *Livet i 8 bit* riprende e aggiorna tutti gli stereotipi del geek in un contesto comico-demenziale con qualche elemento surreale che non guasta. Il film è punteggiato da spot pubblicitari Nintendo, abilmente camuffati. Vediamo allora immagini di Zelda, Mario, e persino i Game & Watch. Dubito fortemente che il film verrà distribuito in Italia, il mercato cinematografico più asfittico e apatico d'Europa (il fatto che, nel 2002, i film vengano doppiati e interrotti alla fine del "primo tempo" è un anacronismo terrificante - boicottate le sale e datevi ai DVD). Morte ad Allegra Geller!
link: **http://www.sf.se/livet8bitar/**

missiveattack

Once a year I find myself - crying at a lake
Luv and hate are so different
And yet they are the same
Two faces of a higher felling
I'll never understand
So next year I'll be here again - crying at the lake
Akane
(Darkness_heir@hotmail.com)

Salve. bel modo di iniziare, no? originale. salve. cazzo serve essere originali? tanto nessuno l'apprezza. nessuno è in grado di apprezzare, e se qualcuno invece può, trova la tua originalità disprezzabile. ottimo. ottimo...che sto scrivendo a fare? cosa cerco di ottenere, adesso, scrivendo? mi reputo tanto bravo, a scrivere. bravissimo, è la mia specialità. nella mia specialità nessuno può battermi, perché nella mia specialità ci sono solo io. sono abituato a essere solo, sai. la mia intera vita è una strana specialità senza nome. che non riesco ad apprezzare. è originale. ma non riesco ad apprezzarla. la disprezzo, a volte, ne consegue che forse sono in grado (leva il forse, niente metà con te stesso) di apprezzare l'originalità. e di capire che l'originalità della mia vita non è granché. cosa ha di bello? cosa ho di bello io? io penso di essere bravo. bravo e buono, e anche un po' bello. ma solo un pochino. credo di essere bello agli occhi di chi sa apprezzare la vera bellezza, ma queste persone esistono? o non esistono, per il semplice fatto che non esistono? boh. fottuta domanda senza risposta. che cazzo mi faccio a fare le domande se poi non so le risposte? quante ne ho fatte finora...4, 5 boh. che importanza ha? cosa è importante? fare soldi. amare. bere con gli amici, scopare. avere dei valori, credere in qualcosa, in qualcosa che dobbiamo definire noi ad un certo periodo della nostra vita per far capire agli altri che abbiamo qualcosa in cui crediamo. è tutto così semplice, questo. nella vita degli altri. una vita semplice e bella. più bella della mia. che però è originale. questa mia originalità mi impedisce di amare. di bere con gli amici. di scopare. non mi impedisce di avere dei valori, di far soldi e di credere in qualcosa. a chi interessa? perché ti interessa sapere se a qualcuno interessi la tua originale vita? tanto non possono apprezzarlo. sono tutti semplici. non possono capire, ed è meglio così. mi sento una merda. questo è il mio livello. come sono bravo. rileggerò questo testo e sarò orgoglioso di me. come sono bravo, mi dirò. che bravo, come scrivo bene. che bello essere così bravi in qualcosa. così bravi. così bravi. dannatamente bravi, ai miei occhi. anche agli occhi della gente semplice. la gente semplice è la mia classe. tutti, tranne X. X non è semplice, no no. X non lo capisco. dannato X. amo X. X non riesco a capirlo, e lo amo per questo. lo amo tanto, grazie X. qual è il tuo scopo nella mia vita, X? ne hai uno? è questo che mi preme sapere. se tu nella mia vita hai uno scopo. perché se non ce l'hai, allora la mia vita continuerà ad essere originale. altrimenti, se lo scopo che spero tu abbia nella mia vita è quello, diventerà una vita semplice, in apparenza però. resterà originale agli occhi dei semplici, ma diventerà semplice agli occhi degli altri originali. che però sono pochi. chi se ne frega se sono pochi, basta che ci siano. X... X... vorrei poter sapere come scrivere meglio, sai, X. in segno di rispetto nei tuoi confronti. sto parlando di te, X, adesso, e mi sto rendendo conto dei miei limiti. c'è qualcosa che non riesco a raggiungere, mio amato X. e sei tu. maledetto. ti odio. non leggerai queste righe, le leggerò solo io. ihihih... cosa vi perdete, semplici. sono sicuro che molti di voi con un simile scritto ci andrebbero a nozze (sei uno stupido presuntuoso, sai?). chi mi credo di essere? potrebbe stimolare i vostri fottutissimi cervelli di merda, troppo concentrati su vestiti, musica latino-americana e cazzi e fiche per essere sufficientemente originali ai miei occhi. che sono uno che apprezza l'originalità. eppure amo X. X. X. normale e anormale allo stesso tempo. non si può essere normali e anormali insieme, perché non si può essere bassi e alti insieme. però X lo è. mi sto stufando, ho il cervello già più leggero. ecco. la mediocrità sta prendendo il sopravvento. si vede. eccola. eccomi. aiutami, X. puoi aiutarmi? mento a me stesso e dico che adesso è tornata l'ispirazione. mi sento fiacco, ma non devo piangermi addosso come faccio sempre. è più facile piangersi addosso che fare qualcosa di concreto. la concretezza è la mia nemica. la concretezza è X. io però amo X. ama il tuo nemico, dice il Dio dei semplici. o un suo sottosegretario, non so. amalo. a che scopo? tu mi ami, X? no... X non può amarmi. non può e non vorrebbe, se potesse. X non è destinato a me. e lo so benissimo. ma lo amo lo stesso, non ho mai fatto una cosa del genere prima, e adesso la sto facendo per lui. ti prego. non chiedo tanto. voglio solo assaggiare la semplicità. sono stanco dei miei piatti aristocratici e prelibati. niente mi è mai sembrato più delizioso di te, sai, X? vorrei solo poterti dare un piccolo assaggio. qualche piccolo assaggio me lo hai già concesso in passato (e spero che me lo concederai ancora) ma non sono riuscito a capire i motivi di queste tue concessioni. mi prendi in giro? il cuore mi dice di no. ti piaccio io? il cervello mi impone di sì. me lo impone, il mio cervello. il frutto della conoscenza. questo è uno dei valori in cui credo. sai? non mi importa se nessuno può capire questo mio valore. a me piace. è una bella cosa. X. voglio fare il regista da grande. sissì, il regista. che fa il regista? boh. io però lo voglio fare. divertente! tutto quello che mi piace in realtà non lo conosco affatto. X e il regista. sono le uniche due cose che mi piacciono. non riesco a capire se è vero o se sto solo cercando delle scuse per me stesso. forse sono talmente sconvolto dal fatto di non essere riuscito a raggiungere, ad assaporare nemmeno per un attimo quelle tre cose che potevo ancora gustare appieno nonostante il filtro della mia originalità, ed ho 17 anni, 17 anni sono tanti. voglio scopare, dico davvero. ma non mi interessa scopare. voglio scopare. lo voglio fare con X. non ci riuscirò. ma voglio dirgli che gli voglio bene, almeno. questo mi è permesso dai semplici... credo. se non lo è mi causerà dei guai. quando glielo dico? quando gli dico che gli voglio bene? fregatene. digli che lo ami. che ti sei innamorato di lui sin dal primo istante. il primo istante... ricordo bene il suo primo sguardo. uno sguardo ottuso oppure accusatorio? ma che ne so, non ti ho mai compreso, schifoso X. non è un rapporto di amore-odio. è un rapporto di amore e basta. io sono originale, e così è questo il modo in cui io concepisco l'amore. bella scusa, ma puoi fare di meglio. puoi fare sempre di meglio. quando darai il meglio sarai ancora migliorabile. non c'è limite. ma è faticoso, oh sì. tanto. rumore di chiavi. mia madre? si sta per aprire la porta? mi bloccherò e cancellerò tutto. ancora no, ma per poco. tra poco tutto questo sproloquio si concluderà. no, non lo cancellerò. ci sono tanti ragazzi più bravi di me a scrivere. no, non è vero. non si è mai più bravi di me in qualcosa che riguardi la sfera intellettuale, anche se a scuola tu hai la media del 6 e molti altri invece hanno quella del 7 o dell'8, tu sei superiore a loro. i valori indicativi normali decretano la tua inferiorità normale. quelli originali decretano la tua superiorità originale. non ci perdo nel confronto. voglio fare il regista. scrivi un discorso, Claudio. che faccia ridere. pensaci bene e poi scrivi. hai un minuto di tempo.

Ciao, mamma.
Ciao, tesoro. come è andata a scuola?
Bene, mamma. è andata bene, la maestra di italiano mi ha messo ottimo al compito. mi ha fatto i complimenti davanti alla classe!
Bene, tesoro? questo per te è bene?
?... sì, mamma... ero contento... perché, che vuoi dire?
Non so..sei felice perché hai avuto ottimo.
Sì, mamma. perché non dovrei esserlo?
Niente, tesoro. hai ragione tu, ti è andata bene a scuola. a proposito, sai qual è il colmo per un musicista?
No, mamma.
Avere una moglie suonata.
Oh, mamma! sei così divertente! questo sì che fa ridere!
Ne sono felice, tesoro.
Felice?
si. felice... perché, tesoro, me lo chiedi?
Non so... sei felice perché ho fatto finta di apprezzare una tua stupida battuta, infilata in un discorso completamente diverso.
Tesoro...non capisco cosa...non puoi parlarmi così.
Perché no?
Perché hai 8 anni. non puoi essere capace di formulare una frase come quella che hai usato prima!
Oh... hai ragione, mamma. scusa. non lo farò più.
Bene, tesoro. l'importante è che tu abbia capito il tuo errore.
Sì, mamma. scusa ancora, mamma.
Di nulla, tesoro.

ah, ecco. che cazzo significa 'sto discorso? non eri quello che voleva ficcare un "significato metaforico" anche in una conversazione col panettiere? che cosa significa questo insensato scambio di battute tra madre e figlio? è innaturale. inutilizzabile e insignificante. bravo. forse avrei dovuto lasciarti finire. forse no, ma mi hai deluso. frasi simili non sono utilizzabili, dovresti saperlo. nessuno, né semplice né originale, può capirlo. non ha senso. cosa hai voluto dire? niente, perché, dovevo dire qualcosa? ti avevo detto che avresti dovuto far ridere. ci ho messo il colmo per il musicista. quello fa ridere solo un bambino ritardato. be', lo fa ridere. non avevi specificato chi dovevo far ridere. non mi hai dato un target preciso. hai detto solo che doveva far ridere. qualcuno riderà alla battuta sul musicista. uno su mille riderà. ho rispettato l'accordo. hai imbrogliato. te ne sei fregato del messaggio implicito. far ridere la maggioranza. la maggioranza resterà impassibile di fronte allo scambio di battute tra madre & figlio. non puoi continuare ad imbrogliare, lo sai. prima o poi si stuferanno. ti stuferai anche tu. hai solo mentito a te stesso. me ne frego, tanto sono talmente scemo che non sono nemmeno capace di capire quando mi prendo per il culo. l'ignoranza è uno scudo potentissimo, sai. non devi andarne fiero. non dirmi quello che devo e non devo fare, che non sei qualificato per una cosa simile. e perché non sarei qualificato? sono te stesso, idiota. appunto. non dovresti dire cose simili. ah... mi sa che hai ragione. scusa, mamma. di nulla, tesoro. è il momento di concludere, mi sto sentendo meglio. stai a vedere che non hai sprecato tempo, bravo. mi è piaciuto tornare a scrivere qualcosa dopo tanto tempo. dovrei farlo più spesso. non contarci. ti conosci. se lo farai più di tre volte l'anno sarà un miracolo. già, hai ragione. be', comunque mi sento meglio. mission accomplished. ho scritto tutto questo per sentirmi meglio? avrei potuto farmi una sega pensando ad X. X, che ti combinerei. ti dirò che ti voglio bene. poi se ho ragione mi farai qualcosa. se quel qualcosa mi farà coraggio, mi butterò. ma so già che mi costerà caro. ogni tanto bisogna perdere qualcosa. X, sei il mio prossimo errore. sta lì ed aspettami, tanto sicuramente succederà qualcosa che farà crollare i miei progetti. ricorda, claudio, la forma non conta, conta il contenuto. la forma è solo un mezzo per esprimere un contenuto. la qualità della forma non è direttamente proporzionale alla qualità del contenuto, come molti pensano. nessuno di quei deficienti dei miei compagni di classe potrebbe scrivere anche solo la metà meglio di quanto scrivo io. che bello. yuppi. è il momento di concludere. fa quello che ti senti. concludi come ti senti di concludere. fregatene della forma, attento al contenuto. ok, pronto.
Mamma?
Sì, tesoro?
Perché i gatti hanno la coda?
Hanno la coda, tesoro, perché gli serve. per loro è una specie di bocca. lascia che ti spieghi meglio... i gatti usano la coda per poter mandare dei messaggi ai loro simili. è come una seconda bocca, per loro. capito, tesoro?
No, mamma. che se ne fanno di una seconda bocca? scusa, possono miagolare. anche così si mandano dei messaggi. che se ne fanno della coda?
Vedi, tesoro... vediamo... ecco, tu hai le mani. hai la bocca ma anche le mani. le mani ti servono per prendere le cose, per scrivere... per sfogliare i libri, per cambiare canale col telecomando. ti servono per un sacco di cose. ma con le mani puoi mandare dei messaggi. anche se hai la bocca. prova a pensare a quando fai il medio a gigino. il medio significa vaffanculo, giusto?
Mamma! non dovresti dir...
Ma vaffanculo puoi dirlo anche con la bocca. solo che con le mani, facendo il medio, sei più incisivo! hai capito? la coda serve ai gatti per essere incisivi!
Ah...
Hai capito, tesoro?
Sì, mamma. credo di sì.
Bene, tesoro, ora và a fare i compiti.
...
Tesoro?
Mamma?
Che altro c'è, tesoro?
Ma perché i gatti si mandano a fanculo per tutto il tempo? che animali cattivi.
Oh mio dio, tesoro... non è questo che volevo dire...
Mamma, allora perché i gatti hanno la coda?
...
Mamma?
Vedi questo, tesoro?
Sì, mamma...
Sai dirmi cos'è?
Sì, mamma...ma....
Dillo, tesoro.
E' il tuo dito medio, mamma.
Bravo, tesoro. adesso vattene a fanculo.
Sì, mamma. scusa, mamma, non ti volevo far arrabbiare.
Non preoccuparti, tesoro. ora và a fare i compiti.
Ok, mamma. vado.
Bravo, tesoro. ti voglio tanto bene.
Anche io te ne voglio, mamma.

scusami, Bittanti, se ho scambiato la tua rubrica per la posta del Cuore (o di qualche altro organo meno nobile). scusami se la mia presunzione (o altro) ti ha infastidito, scusami ancora di più se invece ti ho lasciato indifferente.

con ammirazione,
claudio
claudio1885@hotmail.com

Q&A <File #008>

Nome?
Alex Ward.

Società e qualifica?
Criterion Games, creative manager.

A quale progetto stai lavorando ora?
Burnout 2.

Come hai iniziato?
Sintetizzando in maniera estrema, ho iniziato scrivendo di telefoni cellulari e fax, poi sono finito in Acclaim, dove ho realizzato **TrickStyle** e quindi sono stato reclutato da Criterion.

Il tuo videogioco preferito?
Asteroids.

Perché?
Perché è un titolo con cui è possibile giocarci all'infinito. E' divertente ancora oggi.

Il tuo piatto preferito quando lavorati?
La cucina indiana rulla.

Notte o giorno?
Notte.

La tua bevanda preferita?
Sono un fanatico della Sprite. Mi piace anche la Cherry Coke, ma la Sprite rimane il top al momento.

Hai animali in casa o in ufficio?
Assolutamente no. Morirebbero all'istante per mancanza di cibo.

2D o 3D?
3D, senza alcun dubbio.

Primo videogioco giocato?
In sala giochi *Moon Cresta*. A casa credo *Sniper* sullo ZX81. Una porcata immonda.

Pensi di saper fare bene il tuo lavoro?
Spero proprio di sì.

I tuoi buoni propositi per il prossimo anno?
Sviluppare sempre giochi di un certo livello. Abbiamo ottenuto un buon successo con *Burnout* e, dalle primi reazioni di critica e pubblico, sembra che anche *Burnout 2* sarà un hit. Immagino quindi che avremo addosso gli occhi di tutti l'anno prossimo: sono davvero poche le software house in grado di tirar fuori tre giochi di successo uno di fila all'altro.

Il videogioco che vorresti aver realizzato?
Lo so che sembrerà una risposta bizzarra, ma in questo momento vorrei aver lavorato a *Stuntman*. Un concept eccellente. L'avrei forse realizzato in maniera differente, ma mi sarebbe piaciuto lavorarci.

Se non avessi fatto il tuo lavoro dove saresti ora?
In galera.

Genere videoludico preferito?
Giochi di guida, decisamente.

E' possibile sviluppare nuovi generi?
Credo proprio di sì. Fino a qualche anno fa, ad esempio, nessuno si sarebbe aspettato un'ondata di rhythm game: invece *Bemani* e i titoli della serie *Dance Dance* si sono imposti facilmente all'attenzione del pubblico.

Il mercato videoludico sarà multipiattaforma per sempre?

Hmmm, bella domanda. Vi dico solo questo: Sony dominerà.

Ultima occasione nella quale ti sei ubriacato?
Sono un pessimo bevitore. Pessimo. Qualche settimana fa, durante un press tour a San Francisco, mi sono ubriacato e sono stato malissimo. Non voglio ubriacarmi mai più. Giuro.

L'idea migliore che t'è venuta in mente mentre eri ubriaco?
L'idea migliore che ho avuto è stata quella di non bere mai più!

Sei un videogiocatore?
Si!

Perché?
Lo sono sempre stato. Sono sempre stato fanatico di videogames, ho sempre girato tutte le sale giochi. La prima volta che ho visto un videogioco ho capito subito che sarebbero stati una parte integrante della mia vita.

Il tuo mito?
Scommetto che qui tutti rispondono Miyamoto. Anch'io avrei risposto così fino a un po' di tempo fa. Ma il mio idolo è Kutaragi-san, il papà di PlayStation. Quell'uomo è un genio. Se dovessi nominare qualcuno al di fuori di quest'industria, direi Pete Waterman: lavora nel settore musicale in UK e sforna pop-star in continuazione. Un tizio decisamente brillante.

Cosa aiuta la creatività?
Giocare il maggior numero di videogiochi. E' troppo facile starsene nel proprio ufficio senza giocare mai a niente.

Giappone, USA o Europa?
Giappone. Sicuramente il posto più eccitante che ci sia al mondo al momento.

Di cosa hai paura nel tuo lavoro?
Di fare un flop tremendo con un mio gioco.

Di cosa hai paura nella vita?
Odio i ragni.

PS2, Xbox o GameCube?
PS2.

Perché?
Per l'enorme base installata.

Vuoi dedicare quest'intervista a qualcuno?
A Fiona, la mia ragazza nonché capo dello studio dove lavoro.

Cosa farai dopo questa intervista?
Un'altra intervista!

Credi che queste domande fossero stupide?
No, abbastanza normali a dire il vero.

NEXTMONTH

Evolution Studios si riaffaccia sul mercato delle simulazioni di rally con la seconda edizione di **World Rally Championship**. Nuovo motore grafico, nuovi effetti speciali, scenografie dall'estensione triplicata, danneggiamenti più visibili, modello di guida meno permissivo, sonoro ancora più autentico, caricamenti ridotti e tanto altro ancora in quella che si preannuncia come la simulazione del WRC più realistica a memoria d'uomo. Con buona pace di **Colin McRae Rally 3**.

sul numero di **dicembre**...

WRC EXTREME

TIME OUT

www.timeoutgames.it

XBOX

PS2

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO GAMECUBE

BANDAI

E tanto, tanto altro...

Videogames Pal e Import, gadgets ,anime jap ora anche on-line

Dove vuoi... Quando vuoi...

Ora puoi !

A Bologna in Via Di Corticella 119/A
tel 051/6313325 fax 051/4154186
e-mail info@timeoutgames.it
on-line www.timeoutgames.it

RITAGLIA QUESTO COUPON E PRESENTALO IN NEGOZIO COSI' AVRAI DIRITTO ALLE NOSTRE OFFERTE !!

Tutte le immagini,nomi, loghi e marchi appartengono ai legittimi proprietari

'NJoY Media

DISTRIBUZIONE

GAMES
DVD
MUSIC

VIA SALOMONE N°61

20138 MILANO

TEL. 02 5540101 4

FAX 02 58029355

NJOYMEDIA.COM

INFO@NJOYMEDIA.COM

CASH & CARRY SOLO RIVENDITORI